ÁRA: 248 FT

1995/12

PC GURU

A SZÓRAKOZTATÓ INFORMATIKAI MAGAZIN

Computer Karácsony meghívó

MK3

Fade to Black

Magic Carpet 2

Phantasmagoria

Across the Rhine

Crusader – No Remorse

INTRO

Üdv mindenkinek!

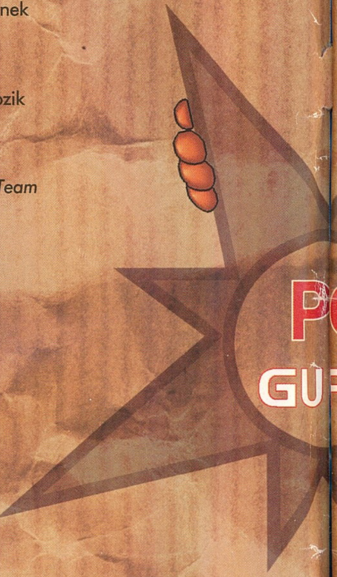
Lassan, lassan hidegre fordul az idő, zimankók köszöntenek a számítógépesekre. Közelebb húzza mindenki a székét a kandallóhoz vagy éppen a radiátorhoz. Persze nem fognak unatkozni a játékpártiak, hiszen közeleg a karácsony, a legnagyobb piaca a játékoknak. Az idei karácsony persze minden eddigi várakozást felül fog múlni, hiszen sohasem látott bőség köszönt majd gamer barátainkra.

A hazai karácsony is remek lesz, hiszen egymást fogják érni az itthoni rendezvények, melyeken rengeteg új info és karácsonyi ajándék találhat gazdára. A legrangosabb persze idén is a Computer Karácsony lesz, sok meglepetéssel és újdonsággal készülünk mi is az összejövetelre. Meghívónk reméljük mindenkinek hasznos lesz, így talán még többen látogatnak meg minket a standunkon.

Más. Extra CD-s kiadványaink nagy ütemben készülgetnek, bár egy kicsit csúsztunk a beígért határidőkhöz képest, úgy gondoltuk, hogy inkább egy minőségi munkát adunk ki a kezünkből, mint valami gyors szemetet. Vonatkozik ez a Doom CD-re is, várhatóan december elején már kapható lesz.

Most búcsúzunk, reméljük találkozunk Veled is a Computer Karácsonyon.

GURU Team



CD GURU

Nem értjük az embereket. A CD GURU negyedéves lapnak indult. Miután megismertétek, mindenki elkezdte rágni a fülünket, hogy sűrítsük a megjelenéseket. 2 héttel az aktuális szám megjelenése után már a következőt kereste mindenki. Jött ugyebár a kéthavi megjelenés, gondoltuk így egy kicsit már fellélegezhetünk, de nem. Most is úgy kb. 2 hetente vártátok tőlünk egy CD GURU-t. Karácsony környékén is lehet a fa alá tenni (ajándékozni) majd egy CD GURU-t, hiszen terveink szerint a Computer Karácsony látogatói megvehetik a 95/6 CD GURU-t.

Meglepetéseket tartogatunk erre a számra, lesznek nagy durranások és persze rengeteg újdonság.

GURU Team

A GURU postacíme: 1399 Bp., Pf. 701/765 • Főszerkesztő: Berényi Zoltán
Főmunkatárs: Boruzs Krisztina • Lapmanager: Lám Gábor • Médiamanager: Szakács Gábor
Laptervező grafikus: Kovács József • Tördelő szerkesztő: Pércsi Mihály (Laza), Szakács Gábor
Megjelenik havonta • Ára 248 Ft.
Előfizethető bármely postahivatalban, a hírlapkézbesítőknél, a Hírlapüzletági Igazgatóság budapesti ügyfélszolgálati irodáiban és a HI-HELÍR-nél (1900. Budapest, Lehel utca 10/a) közvetlenül, vagy átutalással a HI-HELÍR Postabank Rt.: 219-98636/021-42795 pénzforgalmi jelzőszámra, illetve a kiadó címén közvetlenül. Előfizetési díj: ½ évre 1240 Ft, 1 évre 2480 Ft.
Megvásárolható Budapesten és vidéken a hírlapárusoknál, valamint Acomp Kft, Novotrade 2C, Szűcs Szoftver, BIT STOP Bt, Computer Garázs, és más szaküzletekben.
A szerkesztőség címe: Budapest VIII., Somogyi B. u. 16. ½ em. 2. Tel.: 113-0114
Terjeszti a HÍRKER Rt., NHRT • ISSN 1217-6389
Nyomdai munkálatok: Gutenberg Press, 1033 Budapest Kaszásdűlő u. 2
Felelős vezető: Óvári László elnök-vezérigazgató, Tel.: 250-0679, Fax: 250-0814
A lapban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok átvétele, másolása, illetve újrafelhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges.
Szerkesztőségünk a lapban megjelenő hirdetések tartalmáért nem vállal felelősséget.

TARTALOM

HÍREK 4
PHANTASMAGORIA 6
NEED FOR SPEED 10
FADE TO BLACK 12
CRUSADER - NO REMORSE 16
ACROSS THE RHINE 18
GOLFMÁNIA 22
BRICK & BLOCKS 23
ULTIMATE FOOTBALL '95 24
COMPLETE BASEBALL 25
LEVELEZÉS 26
THIS MEANS WAR 29
SHAREWARE 30
WIN '95 JÁTÉKOK 32
THE MACHINES 35
QUAKE INTERJÚ 36
MORTAL KOMBAT 3 38
PINBALL ILLUSIONS 40
MAGIC CARPET 2 42
COMMANCHE VS. WEREWOLF 46

PC GURU

A PC GURU régebbi számaiból még lehet rendelni a szerkesztőségen keresztül. Aki az 1994-es teljes évfolyamot (7 szám) megrendeli, az 1386 Ft helyett 1000 Ft-ért juthat hozzá kedvenc olvasnivalójához.
Megrendeléseiteket a következő címre várjuk:

GURU 1399. Bp. Pf.: 701/765

MORTAL COIL

Doom-klónból manapság már annyi van mint égen a csillag, így ha a Mortal Coil is csak egy lenne a sok közül, valószínűleg be sem került volna az újdonságok közé. Ezúttal szerencsére ennél sokkal többről van szó, és habár a program mozgása valóban nagyon emlékeztet a Doomban látottakra, maga az akciórész mégis sokkal komplexebbre sikerült. A kerettörténet szerint négy fős kommandóscsapatunkkal egy létfontosságú kutatóközpontot kell állig felfegyverzett terroristák támadásától megvédenünk, legalábbis elsőre így néz ki a dolog. A terroristákról aztán szép lassan kiderül, hogy valójában nem is terroristák, hanem egy idegen faj képviselői, kik a jövőből érkeztek, hogy megsemmisítsék a számukra igen veszélyes létesítményt. Ami igazán izgalmassá teszi a játékot, az a VIBE (Virtual Intelligence Behaviour Environment) rendszer, melynek segítségével ellenfeleink már némileg értelmesebben fognak reagálni támadásainkra. Csapatunk tagjai ugyancsak önállóan képesek majd

dönteni az őket érintő kérdésekben, de természetesen mi is adhatunk nekik utasításokat. Amennyiben a szükség úgy hozza, akár szét is válhatunk, így igazi csapatmunkára lesz szükségünk a több mint 20 pálya teljesítéséhez.

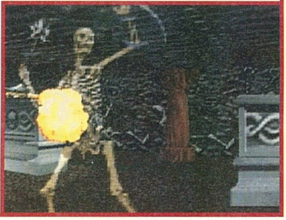
• Várható megjelenés: november

DEATHKEEP

Amennyiben a Mortal Coil-t Doom-klónnak titulálltam, úgy a DeathKeep-et stílszerűen mint Heretic utánérzést kellene bekonferálnom. Nos, a látottak alapján tényleg erről van szó, bár az SSI

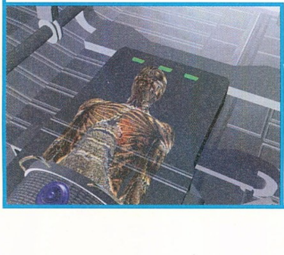
fejlesztőgárdája bőszen hangoztatja, hogy ez a program valójában egy igazi belevaló RPG lesz. A játékban egy jégbörtönéből megszökött gonosz necromancert kell megfékeznünk magányos hős módjára, a legkülönbözőbb fegyvereket és praktikákat bevetve. A több mint 25 dungeon mindegyikének 8 szintje lesz, így szerencsére nem kell attól tartanunk, hogy túl gyorsan végetérne a móka (lásd.: Dark Forces). A föl\le nézelődés, a kúszás és az ugrálás már minden hasonló programban természetesnek számít, a három különböző fajú, kasztú és nemű választható karakter (törpe harcos, félelf harcos/varázsló, elf varázslónő) azonban mindenképpen az érdekességek közé tartozik. A lövöldözés és vagdalkozás mellett azért jónéhány rejtvénnyel is meg kell majd küzdenünk, a kor szellemének megfelelően pedig a mozizás sem maradhatott ki az élvezetek közül.

• Várható megjelenés: november



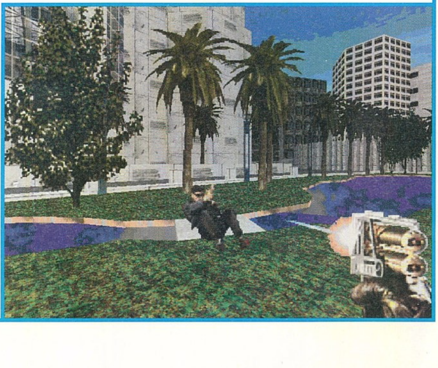
WILLIAM SHATNER'S TEKWAR

William Shatner neve valószínűleg a legtöbb ember számára nagyon ismerősen cseng. Vannak olyanok, kik mint Kirk kapitány ismerik a Star Trek-ből, mások ellenben a rettenthetetlen T. J. Hooker felügyelőt látják benne. Természetesen hősünk az előbb említett óriási sikersorozatokon kívül más filmekben is jócskán kapott szerepeket, így például ő játsza az Amerikában ugyancsak hatalmas népszerűségnek örvendő TekWar TV sorozat címszerepét is



(ez persze nem véletlen, hiszen az egyes epizódok nagy részét is ő írja). A helyszín Los Angeles, kb. 50 évvel a jövőben, ahol egy „Tek" nevezetű kábítószer vette át a heroin szerepkörét. A történet szerint Walter Bascom – William Shatner – a Cosmos Security Agency tagjaként egy magán Tek ellenes különítmény vezetője, feladata a drogárusok és drogkereskedők kézrekerítése. A program lényegében az iszonyú kerettörténet (movie, animációk stb.) mellett egy 3D lövöldözős (doom-szerű) akciójáték SVGA-ban, bár a fejlesztők rengeteg érdekességet és újdonságot ígértek a hasonló alkotásokhoz képest. Az mindenképpen újszerű, hogy rajzolt ellenfelek helyett digizett drogárúsokat irthatunk, ettől azonban még nem biztos, hogy tuti-befutó lesz a program (igaz, a Mortal Kombat esetében bevállt ez az apró újítás...). Az ellenfelek azért valóban „intelligensebbek" lettek, így komolyabb sérülés esetén futnak, mint a nyulak. Az igazi probléma valószínűleg a játék hardware-igényeivel lesz, legjobb tudomásom szerint ugyanis nem hajlandó elindulni VGA-ban...

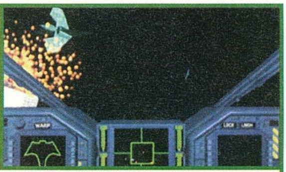
• Várható megjelenés: december



STAR RANGERS

Réges régen létezett Atarira egy Star Rangers című program, mely a maga idejében – állítólag – fantasztikus játéknak számított. Sajnos nekem nem volt szerencsém találkozni vele, akkoriban még minden bizonnyal a jó öreg Spectrumomat püföltem. Most mindenesetre itt a lehetőség, hogy bepótoljuk amiről esetleg lemaradtunk, hiszen az Interactive Magic jóvoltából hamarosan újra megjelenik ez a lassan már legendásnak számító program. Az egész alapvetően űrszimulátornak van kikiálltva, de a lövöldözés mellé beépítettek egy speciális sakktáblaszerű stratégiai részt is, így valószínűleg sokkal komplexebb játékmenetre számíthatunk, mint egy egyszerű pif-puf játék esetében. Az SVGA grafika a látottak alapján elég meggyőzően hatott, a fejlesztők pedig talán a hatalmas robbanásokra a legbüszkébbek. A sebességről egyelőre még nincs információnk, bár a 486 tulajdonosoknak nem hiszem, hogy különösebben álmokba kéne ringatniuk magukat...

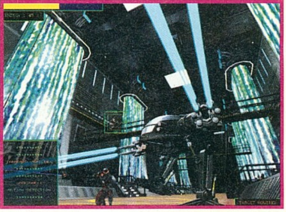
• Várható megjelenés: december



WETLANDS

A Wetlands tipikus példája azoknak a programoknak, melyeket nagyon nehéz lenne egy specifikus kategóriába besorolni. Az akció/kaland keveréknek kikiáltott játék grafikailag a Full Throttle mozirészeit idézi, de félreértések elkerülése végett távol álljon tőlem még csak a gondolat is, hogy ennél több párhuzamot vonjak a két játék között. A Wetlands esetében mindenképpen inkább lövöldözésre és pergő akciórészekre lehet számítani, bár határozottan pozitívumnak számít, hogy egy darab digitalizált képet sem lehet benne felfedezni. A jövőben játszódó történet főhősének – John Colenak – feladata egy őrült tudós kézrekerítése és megfékezése. Ez annál is inkább égető feladat, mivel az említett negatív versenyző képes bolygókat letörölni az égboltról, így nem árt, ha minél előbb lekapcsolja valaki.

• Várható megjelenés: december



AZRAEL'S TEAR

Az Under a Killing Moon volt az első olyan kalandjáték, melyben szabadon mozoghattunk egy tárgyakkal viszonylag gazdagon berendezett 3D-s környezetben. Az Azrael's Tear fejlesztői is ezt a vonalat akarták erősíteni hamarosan elkészülő programjukkal, bár grafikailag lényegesen igényesebb kidolgozásra számíthatunk. A játék helyszíne egy középkori templom, ahol ráadásul nemes egyszerűséggel magát a Szent Grált őrzik. A feladat értelemszerűen a kehely megszerzése, de ehhez persze át kell verekedni magunkat egy rakás logikai buktatón, valamint több tucatnyi lovagon. A több mint 70 szoba felfedezése valószínűleg nem két percig fog tartani, különösen azoknak a kalandozóknak nem, kik egy lassabb 486-ost meglovagolva próbálják a Szent Grált megszerezni...

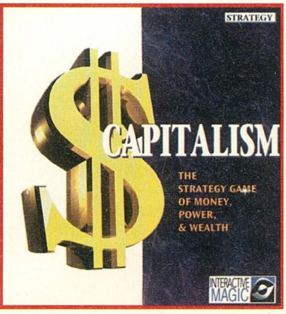
• Várható megjelenés: november

CAPITALISM

Az utóbbi években rengeteg stratégiai programban próbálhattuk ki vezetői képességeinket, a „mezei" tőzsde és vállalatvezetés azonban valahogy mindig kimaradt a feldolgozott területek közül. Igaz, majdnem minden hasonló beállítottságú programban szerepeltek már érintőlegesen ezek a pontok, egy komplett játékot azonban még soha nem kerekítettek köréjük. Ezt a hiányosságot próbálta bepótolni a Capitalism, melyben egy egyszerű vállalkozó szerepéből kiindulva építhetünk ki milliárdos világbirodalmatat. Hatalmas Holding-ot hozhatunk létre a legkülönbözőbb kereskedelmi ágazatokat kamatoztatva, milliókat nyerhetünk a tőzsdén másodpercek alatt, ugyanakkor viszont szinte percek alatt totálisan tönkre is mehetünk. Félelmetes grafikai megoldásokkal nem nyomták túlságosan tele a programot, ellenben mindössze 386 DX33 és 4MB RAM a hardware-igénye.

• Várható megjelenés: november

Del



PHANTASMAGORIA

A Phantasmagoria egyike volt 1995 legjobban beharangozott játékainak. A tavaszi ECTS óta szinte nem is emlékszem olyan hónapra, amikor ilyen vagy olyan (külföldi vagy magyar) magazin ne foglalkozott volna egy-két oldalon a játékkal. Volt Roberta Williams interjú, Victoria Morsell interjú, sőt, még olyan cikket is olvastam, melyet az a srác készített, kinek a feladata pusztán a forgatás alatt keletkezett rengeteg művér feltörlése volt. Mindenki csak szuperlatívuszokban beszélt a játékról, így nagyon sokan (köztük én is) mint 1995 „legjobb kalandjátéka" vártuk a programot.

Az egyetlen apró negatívumnak a Windows alkalmazása tűnt, de ez egy kalandjáték esetében talán még megbocsátható lett volna. A technikai feltételek adottak voltak egy nagyon jó minőségű program elkészítéséhez, bár ismerőseim egyre csak óva intettek, hogy nem attól lesz jó egy játék, ha Hollywoodban készül (sőt!). A 7 CD, valamint Roberta Williams neve azért elég meggyőző ajánlólevélnek számított, így mikor a program szeptember vége felé végre a boltokba került, azonnal lecsaptam rá. A kérdés csak az volt, hogy vajon tényleg olyan jó játék-e a Phantasmagoria?

Ellentétben a híresztelésekkel, a program hajlandó DOS alól is elindulni, ami mindenképpen komoly pozitívumnak számít, hiszen ezáltal egy mozdulattal sikerült kiküszöbölni az összes Windows-os ökörséget. A játék dobozának oldalán minimum konfigurációnak DOS alatt egy 486 SX25 MHz-es processzort határoztak meg, míg Windows alatt ugyanez a teljesítmény már csak egy DX2 66 Mhz-es gépen érhető el (No Comment). A kétszeres sebességű CD-ROM alapfeltétele a működésnek, de egy négyszeres sebességűn bizony sokkal szebben muzsikál a dolog.

Grafikailag, a hanghatások és a hangulat terén valóban nem lehet rossz szavunk a Phantasmagoria-ra, az egyetlen igazi negatívum mindössze maga a játékmenet. A feladványok (már amennyiben lehet őket „feladványnak" nevezni) egy óvodás szintjét sem érik el, így aki a beharangozó cikkek hatására komoly kihívásra és iszonyú fejtörésekre számít, az jobb, ha ezeket elfelejti. A fejlesztők 16 óra játékmenetet ígérnek, szerintem az egész végigjátszásához nincs szükség egy délelőttnél többre. Igaz, ha megvárjuk, míg Adrienne minden apróságot 5 percig vizsgálgat, valamint hogy minden tükör előtt (amiből pedig jó pár van a házban) megigazítja a sminkjét, akkor van esélyünk egy közelítő eredményre. A program nagyon hasonlít egy amolyan „Advanced Interactive Movie"-ra, azaz mi is csinálhatunk dolgokat, de jobbára inkább csak történnek velünk az események. Chapterenként maximum 3-4 feladatot kell elvégeznünk, de ebbe helyenként az is beletartozik, hogy megtaláljuk azt a szobát, ahol a következő mozit végignézhetjük. A legkirívóbb példa erre talán a 2. fejezet, melynek a felét már azzal teljesítettük, hogy végignéztük a bevezető animációt...

Persze az egészhez az is hozzátartozik, hogy teljesen a játékoson múlik, hogy mennyit talál meg az elrejtett érdekességekből, más szóval végig lehet rohanni a játékon úgy is, hogy a felét kihagyjuk. (Ez utóbbit tettem én is a következő néhány oldalon, azaz csak a legszükségesebbeket írtam le az egyes fejezetek teljesítéséhez. Durván a játék egy harmada maradt ki a cikkből, úgyhogy lehet próbálkozni...)

A programot egyébként el is lehet rontani, bár az igazat megvallva ehhez nagyobb ügyességre lesz szükség, mint a végigjátszáshoz. A chapter-eket bármikor újrakezdhetjük (hurrá), és habár a könyvjelző-szerű mentési eljárást kezdetben nagyon nevetségesnek találtam, a végére kiderült, hogy ez is bőven megfelelt a célnak. Egy mondatban összefoglalva: minden nagyon szép, csak egy picit rövid. A koncepcióval még nem is lenne semmi probléma, hiszen valóban nagyon élvezetes volt a Phantasmagoriaval játszani, csak egy kicsit lehetett volna bonyolultabb is. Talán majd a Gabriel Knight 2.?

CHAPTER 1
OKTÓBER 16., VASÁRNAP

Adrienne a gyönyörű reggel ellenére sem tudta teljesen elfelejteni az előző éjszakai borzalmas rémálmot, így egy kicsit visszafogottabban látott neki a hatalmas ház felderítésének. Don az egyik emeleti fürdőszobát akarta átalakítani fotólabornak, így a lány kénytelen volt egyedül nekilátni a felfedezésnek. Első lépésként magához vette a fal mellett álló komódból a gyufásskatulyát, az ebédlői kandallóból pedig a piszkavasat. Az étkezővel szomszédos szoba a kastély legnagyobb helyiségének látszott, valószínűleg a maga idejében mint bálterem szolgálhatott. Volt itt a zongorától és a bárpulttól elkezdve egészen a jósgépig minden, a legérdekesebbnek azonban mégis az a két ajtó tűnt, melyeket képtelen volt kinyitni. A kandalló mellől mindenesetre felvette az újságot és elindult felfelé a lépcsőn. Az emeleti folyosón jobbra az első ajtó a ház néhai úrnőjének hálószobájába vezetett, legalábbis erre utalt az a levél, melyet Adrienne az egyik fiókban talált. A címzett egy fiatalember, kivel az ifjú hölgy minden bizonnyal igen szoros kapcsolatban állhatott, a ház urának tudta és „beleegyezése" nélkül. A levélből az is kiderült még, hogy a hölgy férje egyre gyanakvóbban viselkedett, így Mary nagyon félt az esetleges következményektől. A lépcsőtől balra lévő ajtó a Carnovasch birtok mindenkori urának a lakosztályába nyílott. Az utolsó

lakó, Zoltan Carnovasch félelmetes képességekkel rendelkező illuzionista hírében állott, a környékbeliek állítólag nagyon rettegtek tőle. A piros posztóval beborított falak valóban nem hatottak túlságosan bizalomgerjesztően, a hatalmas, kék baldachinos ágy viszont annál inkább. Adrienne nem tudott ellenállni a kísértésnek és végigdőlt rajta. Az újabb rémálom szinte azonnal hatalmába kerítette, egész testében remegett, mikor végre sikerült magához térnie. Szerencsére a sikításra férje hamar a segítségére sietett, de az igazat megvallva nem nagyon hitt szeretett hitvesének. A szomszéd szoba az átalakításra váró fürdőszoba volt, Don éppen a vízvezetékkel bajlódott. A férfi megjegyezte, hogy szüksége lenne egy kevés súrolóporra, ez azonban sajnos nem volt otthon. Egy emelettel feljebb a gyerekszoba mellett Adrienne egy újabb zárt ajtóra bukkant, igaz ezúttal a zárban kulcs is volt, csak éppen a másik oldalon. Egy vékony, hegyes dologra lett volna szüksége, hogy kipiszkálja, a piszkavas azonban túl vastagnak bizonyult.

Elhatározta, hogy utánanéz az egyéb hiányzó kulcsoknak is, ehhez azonban előbb azzal az ügynökkel kellett találkoznia, akitől férje a házat vette. A kastély előtt parkoló BMW-vel szép komótosan behajtott a közeli faluba, és meg sem állt Robert Thompkins irodájáig. Igaza volt, az egyik kulcs valóban az ügynökségen maradt, így miután megkapta, gond nélkül ki tudta nyitni a főbejárattal szemközti folyosó legvégén megbúvó ajtót, mely egyenest Zoltan dolgozószobájába vezetett. Az íróasztal egyik fiókjában érdekes levélre bukkant, melyben Zoltan egy mágikus könyv megvásárlására tesz ajánlatot egy ismeretlennek. A rengeteg olvasnivaló mellett egy újabb kandalló is helyet kapott a szobában, bár a hátsó falát mintha később emelték volna téglákból. Adrienne-nek is gyanús a dolog, így miután közelebbről is megvizsgálta, az egyik téglát sikerült kimozdítania a helyéről. A kandalló mögött egy újabb helyiség lapul, de a bejutáshoz előbb még ki kell bontani a falat.

Szerencsére az íróasztalon talált fekete szobrocska valójában egy papírvágó kés, ami tökéletesen alkalmas a habarcs kikaparására. Miután sikerült a téglákat egyenként kiszedegetni, kiderült, hogy a szomszéd szoba nem más, mint egy apró kápolna. Az oltáron egy furcsa doboz, azon pedig egy hatalmas könyv feküdt, amit aztán Adrienne rögtön el is kezdett lapozgatni. A doboz fedele ezáltal szabaddá vált, a csatok lepattantak róla, s miután a lány – nem bírva kíváncsiságának gátat szabni – kinyitotta, valami kiszabadult belőle. Adrienne csak a fotólaborból hallatszó csörömpölésre eszmélt, ekkor azonban a dobozból kiszabadult lény – bármi legyen is az – már megtalálta a létezéséhez szükséges emberi testet...

CHAPTER 2
OKTÓBER 17., HÉTFŐ

Másnap reggel Don meglepő agresszivitással teremtette le Adrienne-t, mondván hogy miért is nem szerzett súrolóport. A lány ugyan nem ígért neki semmi ilyesmit, most mégis kénytelen volt végighallgatni a rázúdult sértéseket. Morogva bár, de abbahagyta az írást és nekiindult súrolóport keríteni. Az ágy melletti szekrény egyik fiókjában talált ötdolláros bankjegyet mélyen a zsebébe süllyesztve elhajtott a vegyesboltig, ahol a kért tisztítószeren kívül egy ingyen levesescsontra is sikerült szert tennie. A boltos ugyan elég furcsán nézett rá, mikor megtudta, hogy Adrienne-ék vették meg a Carnovasch birtokot, szerinte – és a falubeliek szerint – ugyanis elátkozott helyről van szó. Furcsa halálesetek és balesetek tarkítják a birtok történetét, ráadásul a ház több mint száz éve lakatlanul áll (talán nem véletlenül).

Az egyetlen ember, ki részletesebb felvilágosítást tudna adni róla a 100 évnél is idősebb Malcolm, ki gyermekként még az illuzionista Carno-t is ismerte. A faluban sétálva Adrienne betévedt a helyi régiségkereskedőhöz is, ki – mivel ismerte a lány eddigi műveit – nagyon készségesnek mutatkozott. Elmondta, hogy Carno a maga idejében ismert „varázslónak" számított, bár életének utolsó éveiben a pletykák szerint a fekete mágia világába is belekóstolt. 5 felesége közül négy nagyon gyanús körülmények között távozott az élők sorából, az ötödik pedig egy Carno-t ért szörnyű baleset után nem sokkal tért meg teremtőjéhez.

Az egyik asszonytól gyermeke is született, Sophy-nak hívták, de az ő sorsát is homály fedi. Carno halála óta a ház valóban lakatlan, egyszer ugyan megpróbálták múzeumot csinálni belőle, a gyors egymásutánban bekövetkezett balesetek azonban végetvetettek az előkészületeknek. Malcolm és ápolónője a falutól kb. 1 mérföldre, a híd túlsó oldalán lakik, és habár az öreg tényleg sokat látott, annál kevésbé beszél. Őket mindenképpen érdemes lesz még meglátogatni, de Adrienne előbb Don-nak szerette volna a kért szert odaadni. Otthon az istálló ajtaja meglepő módon nyitva állt, így a lány nem sokat habozott a bekukkantással. Az egyik sarokban mosatlan edényekre bukkant, valószínűleg néhány szerencsétlen koldus próbált menedéket találni az egyébként majdnem teljesen üresen álló helyiségben. Az időközben belépő Don nem így gondolta, szinte dührohamot kapott, mikor megtudta, hogy nincsenek egyedül a szigeten. Adrienne megpróbálta lecsillapítani, odaadta neki a tisztítószert, ám ez sem segített túlzottan. A férfi továbbra is ingerült maradt, majd elviharzott a laborba. A lány egy hirtelen jött ötlettől vezérelve a konyha felé vette az irányt, egészen pontosan a konyha végéből nyíló kamrába.

Maga sem tudta igazán, hogy miért is jött ide, talán valami finomságot keresett háborgó férje megenyhítésére. Amint belépett az apró szobába, a földön valami furcsa kidudorodást vett észre. A szőnyeg alatt egy csapóajtó rejtőzött, mely valószínűleg a pincébe vezető lépcsősort takarta. A piszkavasnál jobb feszítő szerszámot elképzelni se tudott, így a lejárat hamar szabaddá vált. A borospincében sötét volt ugyan, de csak addig a néhány pillanatig, míg a lány a gyufa és egy lámpa segítségével világosságot nem teremtett. Adrienne mintha sírást hallott volna a távolból, de hamar elhessegette magától a gondolatot, hiszen biztosan megint csak képzelete tréfálta meg. A földön fekvő kalapácsot azért magához vette, hiszen a későbbiekben esetleg még szükség lehet rá. Egy jó vacsorával talán jobb kedvre deríthetné morgós férjét, gondolta, az eredmény azonban kiábrándító volt. A lány csak állt a fotólabor bezárt ajtaja előtt, és nem tudta mit tegyen...

CHAPTER 3
OKTÓBER 20., CSÜTÖRTÖK

Az elmúlt három nap eseménytelenül telt el, Adrienne új novelláján dolgozott, míg Don a labor elkészítésén fáradozott. Csütörtök délben a lánynak sikerült rávennie férjét egy közös ebédre a kertben, a második fogás után azonban Don-ra ismét rátörtek a furcsa fejgörcsök, így elvonult lepihenni. Adrienne magára maradt, azaz mégsem, az egyik fa mögül ugyanis egy furcsa figura ugrott elő szakadt ruhában. A lány segítségét kérte

anyja kiszabadítására, kit elmondása szerint baleset ért az istállóban. Adrienne követte a fiút, és hamarosan meg is látta a szerencsétlenül járt asszonyságot ég és föld között lebegve. Külsőre le sem tagadhatta volna fiát, legalábbis a ruházatuk alapján mindenképpen összetartoztak.

A karám szalmával bélelt tetejét valószínűleg ágynak használhatták, ez azonban sajnos nem bírta el a méretes hölgy súlyát. Szerencsére az istálló daruval is fel volt szerelve, így miután Adrienne felmászott a karámra és egy keze ügyébe eső vasvillával magához húzta a csigát, már csak egy pillanat műve volt az asszony derekára erősíteni egy kötelet. A nő sikeresen kiszabadult, és termetéhez képest meglepő gyorsasággal mászott le a létrán. Adrienne azért nem sietett ennyire, előbb szemügyrevette a keletkezett lukat. A perem alatt egy szög állt ki a fából, amit az ácskalapács tompább felével gond nélkül ki lehetett húzni. A kölcsönös bemutatkozások után egyértelművé vált amit a lány már régóta sejtett, vagyis hogy Harriet és Cyrus az a két hajléktalan koldus, kik jobb híján a hosszú ideje lakatlan kastély istállójába költöztek be.

A két szerencsétlennek nem volt hova mennie, így Adrienne beleegyezett, hogy szállás és ellátás fejében dolgozhatnak a kastély körül. Minekutána ezt a problémát elrendezte, azonnal a ház második emeletére sietett ahhoz a zárt ajtóhoz, melyben a másik oldalon benne volt a kulcs. A régi trükköt bevetve előbb az ajtó alá csúsztatta az újságot, majd a szöggel kipiszkálta a kulcsot a zárból. A padlás, ahová ezáltal feljutott, mindössze egyetlen szobából állt. A komódon talált könyvet anno még Carno ajándékozta Malcolm-nak, így valószínűleg a szoba is Malcolm-é lehetett. Adrienne az ablakon keresztül egy furcsa házat vett észre, mely ugyancsak a szigetre épült, a kertből azonban mégsem lehetett olyan egyszerűen odajutni hozzá.

Neki legalábbis nem sikerült (pedig jó párszor végigjárta már az egészet), így érdemes lesz ennek is egy picit utánanézni. Malcolm mindenesetre biztosan örülne a könyvének, így itt volt az ideje, hogy őt is meglátogassa. A falu határából egy apró, alig észrevehető ösvény vezetett az öregúr birtokához. Az erdőben megbúvó kis házikót egy jól megtermett, harcias dobberman őrizte, bár a leveses cubáknak azért ő sem tudott ellenállni. A kopogtatásra egy vénkisasszony kinézetű ápolónő nyitott ajtót, és habár meglehetősen kimérten beszélt Adrienne-nel, a könyv hatására mégis beengedte. Malcolm nem volt túlságosan beszédes kedvében, és láthatólag nagyon megnyugodott, mikor meghallotta, hogy a Carnovasch birtokon minden a legnagyobb rendben van. A lány nem beszélt neki férje furcsa viselkedéséről, és az igazat megvallva kicsit csalódottan távozott az erdei házból. Komótosan hazahajtott a BMW-vel, otthon azonban csak Don egyik újabb bolondériája fogadta. Ezúttal sikerült igazán összevesznlük...

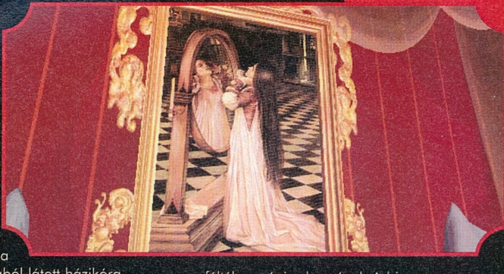
CHAPTER 4
OKTÓBER 21., PÉNTEK

Don reggel a fürdőszobában meglepő gyengédséggel közeledett Adrienne felé, ki ugyan magában még duzzogott a tegnap esti vita miatt, de aztán mégsem tudott ellenállni a kísértésnek. Minden mesébe illően kezdődött, a férfin azonban egyre inkább eluralkodott az őrület, így végül már valami egészen másra emlékeztetett a dolog...

Szegény Adrienne nagyon nehezen tért magához, de tudta, hogy Harriet utasításokra vár a hallban. Miután átbeszélték a házimunkákra vonatkozó kérdéseket, a lány rákérdezett a Malcolm szobájából látott házikóra. Harriet szerint Cyrus járt már ott, így őt kellene megkérdezni erről a dologról. A fiú éppen a hátsó kijáratnál aprította a tűzifát mikor Adrienne nekiszegezte a kérdést, de azért nagyon készségesen – csapot-papot otthagyva – megmutatta neki az utat a ház felé. A szakadék okozta apró problémát Cyrus a szó legszorosabb értelmében egy fa kidöntésével hidalta át, majd anyja hívására visszasietett a házba. Miután Adrienne szerencsésen átért a túloldalra, az első dolog amit a homokban észrevett, egy nagyítólencse volt. A távolról lakóháznak tűnő épület valójában csak egy üvegház volt, bár annak kétség kívül nagyon szép. Nem sokkal messzebb a parti fövenyen egy távcső meredezett a Carnovasch birtok irányába, a nagyítólencse segítségével még működött is. Adrienne megdöbbenve tapasztalta, hogy a padlásnak két ablaka van, így valószínűleg egy újabb szoba még felfedezésre vár.

Az üvegház belseje kihaltnak látszott, ám mikor a lány kezébe vett egy kis kerti ásót, az egész mintha megelevenedett volna. Egy jelenés „segítségével" Adrienne tanúja lehetett, ahogy Carno brutálisan meggyilkolta első feleségét. A borzasztó élmény hatása alól nehezen tudott szabadulni, de egy rövidebb pihenő után végre összeszedte magát, és visszatért a házba. Üdvözölte a főbejárat mellett dolgozó telefonszerelőt, majd elindult felfelé a padlásszobába. A Malcolm szobájával szemközti falat az ácskalapács felhasználásával valóban ki lehetett bontani, az új helyiség pedig egy amolyan raktárféle lehetett. Ott sorakoztak szép sorjában Carno néhai feleségeinek képei, a nagy faládából pedig egyikőjük brosstűjét is sikerült magához vennie. Az ugyancsak a faládában talált napló szerint Carno kislánya is meghalt, és bár mindenki balesetnek könyvelte el az esetet, a valóságban nem egészen erről volt szó...

Mire visszaért a halba, férje éppen a szerencsétlen telefonszerelőt nyaggatta



féltékenységi rohamával. Adrienne közbelépése nélkül akár tettlegességre is fajulhatott volna a dolog, így azonban sikerült mindössze egy újabb csúf veszekedéssel „megúszni" a dolgot...

CHAPTER 5
OKTÓBER 21., PÉNTEK, 20 ÓRA 30 PERC

Adrienne ismét egy borzasztó álomból riadt fel, de ezen lassan már meg sem lepődött. Úgy gondolta, talán jobb ha jár egy keveset, mielőtt visszafekúdne, a séta azonban inkább újabb szörnyűségekkel szolgált, mintsem megnyugvással. A ház összes nagyobb tükrében olyan jelenéseket

látott, melyeken Carno a legkülönbözőbb kegyetlenségeket felvonultatva végzi ki feleségeit. Így történt a padlásszobában, a kínzóteremben és az ebédlőben is, ami az üvegházzal együtt már összesen 4 gyilkosság.

Vajon mi az igazság Carno ötödik feleségével kapcsolatban, róla ugyanis egyelőre még semmi hír. Mielőtt Adrienne különösebben belemerülhetett volna gondolataiba, Cyrus rontott be a hallba, hogy meghívja a lányt a mamája által már korábban beígért szeánszra. Adrienne nem szívlelte túlságosan az ilyesfajta rendezvényeket, de nem akarta Harriet-ot megbántani, így elindult az istálló felé. A szeánsz mindenki legnagyobb megdöbbenésére sikeres volt, ráadásul pont Carno bűnbánó szelleme szólt Adrienne-hez.

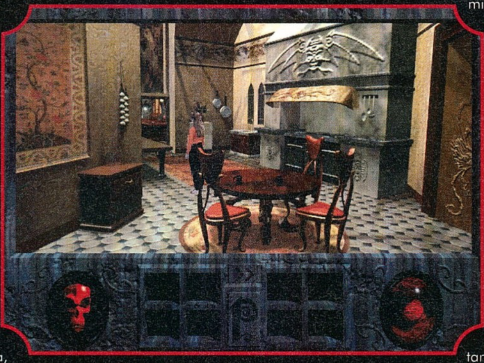
Elárulta, hogy a sokat emlegetett mágikus könyv segítségével kaput nyitott a sötét erők számára, és kiszabadított egy olyan lényt, mely fölött ő sem tudott uralkodni. Egyedül a lány képes ennek a démonnak a megfékezésére, pontosabban ő képes csak visszaküldeni oda, ahonnan jött. „A sárkány segíteni fog" szólt végezetül Carno, majd eltűnt a szemük elől. Adrienne először szóhoz sem jutott a jelenség láttán, aztán úgy döntött hazatér, hogy jobban végig tudja gondolni az eseményeket.

Le akart pihenni, ám a hálószobájukkal szomszédos galériából furcsa fény szivárgott ki a folyosóra. Ezt a helyiséget üvegteteje miatt a festők nagyon kedvelhették, most azonban mégis inkább az a furcsa szerkezet vonta magára a legtöbb figyelmet, melyet valaki pontosan a szoba közepén helyezett el. Egy alaposabb piszkálgatás után a szerkezet sárkány formájú ábrát vetített a falra, ami közelebbről megvizsgálva egy titkos ajtót rejtett.

Adrianne az ajtó mögött egész folyosórendszert talált, ahonnan a ház szinte majdnem minden pontjára el lehetett jutni. Több kézivezérlésű liften és elágazáson keresztül végül eljutott a színházterembe is, ami valójában a bálteremből nyílott, csak éppen kulcs nem volt hozzá. A színpadon furcsa szerkezet álldogált, pont olyan, mint amit a lány rémálmaiban látott. A színészek – azaz valószínűleg Carno – számára fenntartott öltözőszoba ruhásszekrényében Adrienne érdekes fényképre bukkant, mely Carno-t és Malcolm-ot ábrázolta 1897-ben. Talán ettől az öreg Malcolm is beszédesebb lesz...

CHAPTER 6
OKTÓBER 22., SZOMBAT, REGGEL 9 ÓRA 20 PERC

Don az éjszaka elég rendesen felöntött a garatra, így reggel meglehetősen másnapos hangulatban fogadta Adrienne-t. A lány kihasználva a pillanat adta lehetőséget, megpróbálta rábírni férjét a ház elhagyására, ám a férfi hajthatatlan maradt. Időközben megérkezett a telefonszerelő is, és nekilátott a tegnap félbehagyott munka folytatásának. Adrienne mindenek előtt Malcolm-mal szeretett volna ismét találkozni, hátha a fénykép hatására sikerül valami fontosat megtudni a házról és annak néhai



lakóiról. Szerencséje volt, az aggastyán megértette, hogy a lánynak igencsak szüksége van a segítségére.

Az elejétől kezdte mesélni a történteket, onnan, hogy Carno és első felesége örökbefogadta őt. Akkoriban Zoltan még nagyon rendes, kedves ember volt, mindenki tisztelte és becsülte. Kollégái elismerték, családja pedig rajongásig szerette. A viselkedése akkor változott meg gyökeresen, mikor egyik útjáról hazatérve egy mágikus könyvet hozott magával. A könyv tanulmányozásával Carno erősebbé és hatalmasabbá vált, a gond csak az volt, hogy egyre kevésbé tudta kontrollálni a felszabadított erőket.

Ingerlékenyebbé és agresszívabbá vált, mígnem aztán nem tudott tovább uralkodni magán, és megölte feleségét. Az igazat megvallva így járt a következő három felesége is, de tetteit soha nem sikerült rábizonyítani.

Utolsó hitvese, Mary, szerelmi viszonyba keveredett Carno egyik segítőtársával. Szerencsétlen asszony tudta, hogy férje hamarosan rá fog jönni az igazságra, és akkor bizony neki sem fog kegyelmezni, mint ahogy előző három feleségének sem kegyelmezett. Úgy érezte, tennie kell valamit, ha élni akar. Egyik este átalakította Carno legújabb mutatványának kellékét, így az előadás alatt Zoltan súlyosan megsérült. Két hétig kómában feküdt, de aztán mégis magához tért, és a későbbiekben már csak a bosszú foglalkoztatta.

Mary szeretője könnyű préda volt, az asszonyt pedig pontosan olyan módon végezte ki, ahogy azt ő próbálta megtenni vele pár héttel ezelőtt. A hiba ott csúszott Carno számításába, hogy felesége szeretője egy utolsó mozdulattal őt is a másvilágra küldte. Malcolm mindezt a titkos folyosóból nézte végig, így annak is szemtanúja lehetett, mikor a halott Carno testéből kiszállt a gonosz démon, egyenest bele a sátáni könyvbe. Malcolm a kápolnába vitte a könyvet tartalmazó dobozt, és nehezék gyanánt egy másik hatalmas könyvet rakott a tetejére. Úgy tűnik, 100 éven keresztül senki sem háborgatta a dobozt, most azonban mintha újra kiszabadult volna a démon. Nem kérdéses, hogy ezúttal Don-t szemelte ki áldozatának, így Adrienne az egyetlen, ki visszaküldheti őt oda, ahonnan jött.

Ehhez persze szüksége lesz néhány dologra, így a mágikus könyvre, egy megszentelt tárgyra, Hamurappi kövére és egy csepp vérre. A megszentelt tárgy még nem is volt olyan nehéz feladat, hiszen Carno egyik feleségének brosstűjét sikerült elcserélnie a régiségkereskedőnél látott keresztre. A többi tárgyról egyelőre elképzelése sem volt, hogy hol lehetne beszerezni, bár a könyvet Don biztosan magánál tartja. A hazatérést követően hamarosan szemtanúja lehetett, ahogy férje (legalábbis ami maradt belőle) egy baltával hátulról kivégzi a telefonszerelőt. Nem voltak tovább kétségei, Don maga volt a megtestesült gonosz. Egyetlen gondolat dübörgött csak a fejében: El innen...

Del

SIERRA

+ Gyönyörű grafika, félelmetesen jó hangulat

– Borzasztóan egyszerű rejtvények, nagyon rövid játékmenet

DOS 5.0
486/SX25
8 MB RAM
SVGA
10 MB HD
GUS, SoundB. comp., Roland

76%

NEED FOR S

Az igazság az, hogy az utóbbi időben igen kevés programmal találkoztam amiről szívesen írtam volna – vagy írtam olyanokról, amiket a pokolba kívántam. Megesik az ilyesmi. A nyár és a vénasszonyok nyara nem volt valami bőkezű a PC-s játékosokkal – a nyarat nem is sajnálom, hisz ezer jobb dolgom is volt. Na mindegy. Nem csak ez az én nagy bajom. Nem volt a Stunts és a Network Q Rally óta egy olyan autós program, amivel szívesen elszórakoztam akár heteket is, de most már szerencsére itt a Need for Speed.

A játékból csak CD-ROM-os verzió jelent meg, mert tele van digi animációkkal és szöveggel. Az egész játék kialakításáról és – divatos szóval élve – designjáról, csak a legjobbakat lehet elmondani. A Road & Track-es gárda megmutatta – az EA segítségével –, hogy milyennek kell lennie egy PC-s programnak. Szuper design, maximális szakmai helyesség – értve az autókra –, csúcs játszhatóság... Szóval egyszerűen fantasztikus. A szuper igényesség mindenhol jelen van. A játékban látható filmeket egy profi – tényleg profi – cég készítette. Minden autóhoz, a jelleméhez igazodó zene, vágási mód került. Mindent megtudhatunk az autókról, a technikai adatoktól kezdve a történelmén át a viselkedéséig.

A játék VGA-ban is szuper, de SVGA-ban egyszerűen csúcs. A műszerfalak természetesen mindenhol olyanok mind az igaziban. SVGA-ban minden leolvasható. Ha külső nézetre kapcsolunk, akkor látjuk meg igazán, hogy a készítők az apróságokra is ügyeltek – ezek azok a dolgok, amik a magamfajtát bámulatba ejtik. Például Minden autón forognak a kerekek. Ez nem azt jelenti, hogy egy fekete folt van a kerekek helyén, hanem, hogy kivehető az alukerekek formája forgás közben. Teligázos indulásnál az égő guminak füstje jön a kerékjáratokból, hátsókerék meghajtású autónál a hátsó kerékjáratokból, elsőkerék meghajtásúaknál az elsőkből, négykerék meghajtásúaknál – pontosabban a Diablo VT-nél – mind a négy kerékjáratból. Kanyarokban dől az autó karosszériája. Sebességváltásnál hallani, ahogy felcsapjuk a kuplungot... Milyenek a hangjai? A zene vad – és szuper –, az autók hangjai a Road & Track által lettek bedigizve és szuperek. Legjobb hangjai az NSX-nek, a Ferrarinak és a Dodge Vipernek vannak. A többi is nagyon jó, de ezek még a nagyon jónál is jobbak. Az NSX-ben szinte érezni a fülünk mögött dübörgő – az NSX középmotoros – hathengeres motort, a Ferrarinak 7-8000 környékén jellegzetes sípoló hangja van, a Viperből pedig kihallani a 10 henger bömbölését.

Többféleképpen játszható a játék. Lehet csak időre vezetni (Time Trial), de ez nem túl izgalmas. Valami izgalmas azért, mindenhol jelen van a Need for Speedben. Ha „Time Trial" választunk, akkor le tudjuk tesztelni az autót. Ez úgy megy, hogy legjobb tudásunk szerint kell gyorsítani 0-100 mérföld per órás sebességre, ekkor a gép méri a 0-60-ra, és 0-100-ra való gyorsulásunkat. 100-ról pedig fékezzünk addig, amíg meg nem áll az autónk. Ekkor a 100-ról és 60-ról való megállást méri. Az időmérés akkor indul, amikor álló helyzetből elindulunk, és akkor ér véget, amikor megállunk. Az F8 segítségével tudjuk megnézni a képernyő tetején a mért eredményeket. Szóval egy ilyen időmérő alatt több eredményünk is lehet.

A **„Head to Head"** módban egy általunk kiválasztott ellenfél ellen lehet versenyezni. Ez már valamivel jobb, mert ha elég jó ellenfelet választunk (mondjuk, hogy gyorsabb az autója), akkor elég izgalmas dolgok történhetnek verseny közben.

A **„Single Race"** módban „mindenki ellen" vagyunk. Ez az egyik legjobb versenyzési forma. Ha ellenfélnek egy bizonyos autót választunk, akkor minden ellenfelünk (pontosan 7) azzal a típussal versenyez ellenünk. Ha a „Pack"-ot választjuk, akkor az ellenfelek a többi típussal hajtanak.

„Tournament" módban a bajnokságban kell résztvennünk, több pályán több autóval. A „C" csoportos bajnokságban az NSX, az RX7 és a Supra közül kell választanunk és a City és a Rusty Springs pályán kell győzelemre hajtanunk a választott autónkat. A „B" csoportban a Viper, a 911 és ZR-1 áll a rendelkezésünkre és a Coastal és az Autumn Valley Speedwayen kell nyerő pozícióba kerülnünk. Az „A" csoportban a két nagyágyú, az 512 TR és a Diablo maradt. Ezekkel a Vertigo Ridge-ren és az Alpine pályán kell „pályán maradnunk".

Elég sok pályanév elhangzott, lássuk mit takarnak.

Autumn Valley – Körpálya, nagyon kellemes, „jól kezelhető"

Vertigo Ridge – Körpálya, „nagyon kemény", főleg a cél előtti erdő

Rusty Springs – Körpálya, elég gyors, „jól kezelhető"

Coastal – 3 szakaszból áll, van forgalom, közepesen nehéz – egy-két éles kanyar meglepetést okozhat –, elég gyors

City – 3 szakaszból áll (mellesleg a kedvencem), van forgalom, nem túl nehéz, nagyon gyors – vigyázzunk az éles kanyarokkal

Alpine – 3 szakaszból áll, van forgalom, az Vertigo Ridge-vel azonos nehézségű pálya

Nem akarom tovább feszíteni az idegeket, nézzük az autókat:

Mazda RX7 – Szerintem ez a legfeledhetőbb autó. A többihez képest nagyon lassú, nem túl rugalmas a motorja, sokat ne várjunk tőle. Annak ellenére , hogy jól kezelhető, nem ajánlom senkinek sem, mert jó időt nem lehet vele futni.
Gyorsulás 0-100 km/h-ra: 5.5 mp.
Végsebesség: 158 mph

Acura NSX – Elég jó autó. Jó a gyorsulása, jól kezelhető – megpördülés esetén könnyen visszahozható. A motorja közepesen rugalmas – szerintem túl hosszú az utolsó fokozat, de ennek köszönhető a 168 mph-s végsebessége -. Határozottan kellemes. Ellenfele lehet a Suprának és a 911-nek. Az RX7-et „megeszi".
Gyorsulás 0-100 km/h-ra: 5.8 mp.
Végsebesség: 168 mph

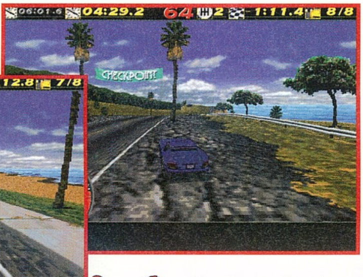
Toyota Supra – Ez az autó nagyon szuper. Nagyon jól gyorsul – igaz a végsebessége nem túl nagy, pont elég –, a motorja nagyon rugalmas. Jól kezelhető, de ha egyszer megindul a fara... embert kíván. Jó gyorsulása miatt, izgalmas vele a Viper és a ZR-1 ellen versenyezni.
Gyorsulás 0-100 km/h-ra: 5.0 mp.

Végsebesség: 155 mph

Porsche 911 Carrera – A választékban szerintem egy jó közepes helyet foglal el. Jól gyorsul, de 130 mph-tól kezdve egy kicsit lomha. Rugalmassága is 110-120 mph-tól kezdve erősen csökken, igaz ezt kompenzálja a végsebessége. Szerintem elég jól kezelhető. A vele egy csoportba osztott autóknak (Viper, ZR-1) nem ellenfél.
Gyorsulás 0-100 km/h-ra: 5.2 mp.
Végsebesség: 168 mph

Chevrolet Corvette ZR-1 – Nagyon jó autó, de valahogy nem érezni benne az erőt. Jól gyorsul, elég rugalmas, de valahogy túl szelídnek érzem. A hatodik sebesség fokozat ne tévesszen meg senkit, gyorsításra nem alkalmas, csak takarékossági fokozat, ezért öt sebességben ajánlott az autózás. Elég jól kezelhető.
Gyorsulás 0-100 km/h-ra: 5.2 mp.
Végsebesség: 178 mph

Dodge Viper – Ez igen. A tomboló ördög. Féktelen, rakoncátlan „kezelhetetlen"... Ezt nem kell szó szerint érteni. A Supra mellett ez a másik kedvencem, igaz teljesen más „jellem". V10-es, 8.0 literes motor. Azt hiszem ez jelent valamit. Nagyon jól gyorsul, nagyon rugalmas csak sajnos 160 mph-nál vége van. Az egyik leghasználhatóbb autó, annak ellenére, hogy ha kitör a fara, az isten sem hozza vissza (de nekem már sikerült néhányszor).
Gyorsulás 0-100 km/h-ra: 4.8 mp.
Végsebesség: 160 mph



Ferrari 512 TR – Az egyik „szuper-sportautó". Nagyon jól gyorsul, a második leggyorsabb autó, jól kezelhető... Mi kell még. Szinte érezni a motor visítását amikor vezetjük.
Gyorsulás 0-100 km/h-ra: 4.7 mp.
Végsebesség: 192 mph

Lamborghini Diablo VT – A nagy csalódás. Miért? Nagyon tunyának érzem (vagy ez tényleg ilyen kényelmes és halk?), pedig jól gyorsul, ez a leggyorsabb autó a mezőnyben, jól kezelhető, gyorsan lehet venni vele a kanyarokat... Nem tudom. Én szívesebben választom a Ferrarit – pedig a Diablot jobban szeretem – ... Ki kell azért próbálni, mert játszva megeszi a többieket.
Gyorsulás 0-100 km/h-ra: 4.7 mp.
Végsebesség: 202 mph

Hát ennyit az autókról a pályákról... Még egy két dolog. Ha kiválasztottuk az autónkat és ráklikkelünk a képére egy másik képernyőre kerülünk. Itt egy-két nagyon érdekes dolgot lehet megtudni. A Road & Track gárdája gondoskodott arról, hogy megfelelő információ kerülhessen az arra érdeklődő kezébe. A „Performance" az autó menetteljesítményeiről, a „General" az általános jellemzőkről, a „Mechanical" az autó műszaki oldaláról ad felvilágosítást. A „History"-ban az autó történetéről kapunk információt, ami nem feltétlen a típus történetét jelenti, hanem az autótípusokat, az utat, ami az adott típus megjelenéséhez vezetett. A „Video"-ra klikkelésnél egy rövid filmecskét láthatunk az autóról. Érdemes megfigyelni, hogy a vágások, a zene és minden az autó „jelleméhez" viszonyulnak. Nagyon profi munka.

TIPP

– Ha a kanyarokba olyan sebességgel érkezünk, ami csak egy kicsit sok, de nem tudunk már fékezni, egyszerűen ne adjunk gázt és a kocsi nyugodtan be fogja venni a kanyart.

– Ha nagy sebességgel érkezünk egy éles kanyarba, és megfelelő sebességre már biztos nem tudunk lelassítani, akkor... Ez nagyon sok gyakorlást igényel. Menjünk a kanyar felé de közben lassítsunk. Amikor a kanyar íve elé érkezünk, húzzuk arra a kormányt amerre a kanyar vezet és húzzuk meg a kéziféket is addig, amíg a kanyarból kifele nem mutat az autó orra. Közben váltsunk vissza, annyira, hogy a fordulatszám a piros mező előtt járjon és legyen a kocsinak elég ereje kijönni a kanyarból. Ekkor gázt adni és egyenesbe tartani az autót.. „Csak" ennyi.

– Csak a poén kedvéért. Amikor elmegyünk egy autó mellett, váltsunk külső nézetbe. Amikor elhaladunk az orra mellett, rántsuk az előzőtt autóval ellentétes irányba a kormányt és húzzunk egy kéziféket. Autónk kitörő fara látványos munkát végez a szerencsétlen kocavezető autóján. Utána menjünk vissza és nézzük meg a végeredményt. Egy kevés gyakorlás után ez nagyon jó a rendőrök hatástalanítására.

Hát ennyi lenne a játék. Nézzük az értékelést. Nagyon szép grafika, szép háttér, egy csomó típusú közlekedő autó (Volvo, Honda, Chevrolet... terepjárók, kisbuszok, kamionok...), nagyon jó hangok, zene, hangulat, nagyon igényes kidolgozás. A PC-re valaha megjelent legszebb, legjobb autószimulátor, ami csak egy-két apróbb kívánnivalót hagy maga után (sok embernek meg sem fordulnának a fejében). Én szívem szerint 199%-ot adnék rá, de csak 99%-ig értékelünk. Ez a program eddig mindenkit magával ragadott. Ha ezt valaki kihagyja, az olyan, mintha nem tanulná meg az 1x1-et. Ez nem olyan mint a hagyományos mosóporok... sokkal jobb !

„Mad Max" Mr.T.

EOA

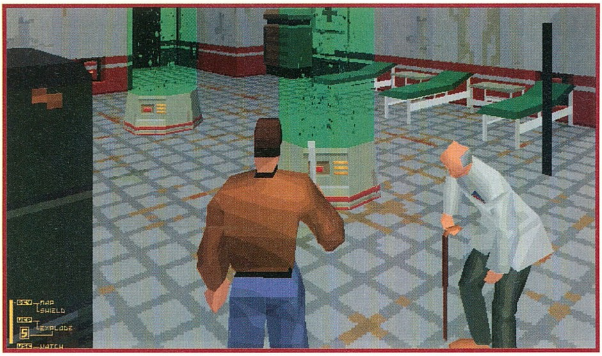
+ Az egész.

– Csak októberben jelent meg.

MS DOS 5.0
486/66
8 MB RAM
VGA-SVGA
4 MB HD
SoundB. comp., GUS, AWE32, WSS

99%

FADE TO BLACK



A francia Delphine céget nem kell senkinek sem bemutatni. Olyan hatalmas sikerekkel büszkélkedhetnek, mint az Operation Stealth és a Flashback. Az utóbbi játék folytatását olvashatod ezeken az oldalakon. A nagy titokzatosság, ami a játékot övezte, csak fokozta a megjelenéskori felfordulást. Ezek a franciák már megint csináltak egy olyan játékot, amit bármelyik nagy amerikai programfejlesztő csapat megirigyelhetne. Nem is csoda, hiszen amit látunk az szerintem a 486-os gépből kihozható maximum. Az egy teljes CD-t megtöltő játék remek példája annak, hogy miként kell eladni egy játékot a 486-os és Pentium tulajdonosoknak egyaránt. Háromféle grafikus felbontást használhatunk. A legelső a low end 486-os gépekre készült. Ez 320x200-as felbontást ad, de még itt is gyorsíthatunk a játékmeneten, ha leszedjük a grafikai részletességet és a gouraud árnyékolást. Így már egész jó sebességet érünk el. A középkategóriás 486-os tulajok bátran bekapcsolhatják a 320x240-es grafikát, mivel így remekül fog futni a program. Végül a gazdagabb géptulajdonosok figyelmébe ajánlom a 640x400-as üzemmódot, amit igazán csak Pentium 90-től felfelé tudok ajánlani. No meg aztán nem árt 12 MB-t RAM sem, mivel csak úgy falja az XMS memóriát a drága. 5700 kb XMS alatt nem fog beszélni és a videoanimációkból is ki fog hagyni néhányat, azokat pedig vétek lenne mellőzni.

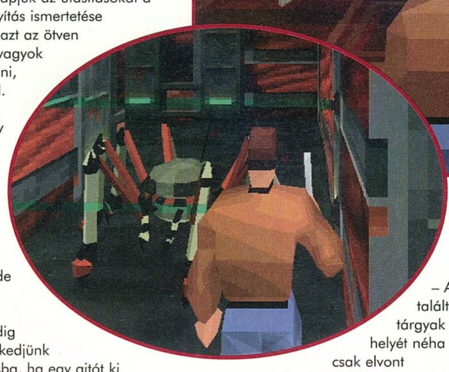
Nagy bajban lennék, ha meg kellene határoznom a játék pontos műfaját. Első ránézésre ez egy DOOM klón, de az első ügyességi résznél ez a képzetünk szertefoszlik. Itt már úgy gondoljuk, hogy ez a platformgame-ek csoportjába illeszthető be, de ennek ellentmond a tárgyak használata különböző helyeken. Egyszóval ez egy akció-ügyességi-kaland játék. Általában rühellem az ilyen stílusokat, de itt kivételt tettem. Remekül összehozták a három stílust, bár néha kissé eltúlozták a platform elemeket. Sokszor kellett egy hibás lépés miatt visszatöltenem az egészet.

Sokan idegenkednek az irányítástól is, pedig egy kis gyakorlással az is könnyedén elsajátítható. Igaz, hogy egy kicsit bonyolultabb, mint a többi hasonló jellegű program, de ez nem megy a játszhatóság rovására. A játék felinstallálásakor célszerű a legnagyobb méretet választani, mivel ha a CD-ről tölti be az összes küldetést a program, akkor kinő a szakállunk mire befejezzük. Célszerű a felmásolt DATA file-okon kívül még a maradékot is felmásolni a winchester-re, mivel a hetedik küldetés után (ott, ahol beszállunk a libegőbe) iszonyúan megnőtt a visszatöltési idő. Több mint másfél percet vett igénybe egy tévedés korrigálása, a játék kezdetekori 20 másodperccel szemben. Ez a maradék file-ok felmásolása után teljesen megszűnt és ismét normális tempóban haladhattam előre. Nem kell nagyon megijedni, csak 10 MB plusz helyet vesz el ez a művelet.

Mint minden ilyen jellegű játék, ez sem büszkélkedhet hatalmas kerettörténettel.

Az idő 2190. Az egész naprendszer egy gonosz idegen civilizáció markában van. Ők a Morph-ok. Hatalmas technikai fölényükkel sikerült az emberiséget rabszolgasorba taszítani. Itt lép be a képbe régi ismerősünk, Conrad. Annak tudatában, hogy örökre véget vetett a Morph fenyegetésnek a szülőbolygójuk elpusztításával, békésen hajókázott vissza a Földre. Útközben azonban egy vonósugárba ütközött és mire feleszmélhetett volna, már New Alcatraz-ban csücsült ítéletre várva.

Szerencséje azonban most sem hagyta el, mivel összetalálkozott Shoebaron, akarom mondani John O'Connor-ral, az emberek egyik vezetőjével. Nekik kettőjüknek kell megszökniük a börtönből és visszatérni a felkelés titkos támaszpontjára, a Shadow-ra.



Itt lépünk be mi is a történetbe egy szál pisztollyal és egy kommunikátorral. Az utóbbin keresztül kapjuk az utasításokat a vezetőktől. Az irányítás ismertetése most elmarad, sőt azt az ötven billentyűzetet sem vagyok hajlandó bepötyögni, ami a játékhoz kell. Tessék megnézni a kézikönyvben, vagy találja ki mindenki maga. Most pedig következzen néhány tipp azoknak, akik egyedül szeretnék végigjátszani a Fade to Black-et.

TIPP

– Mindig helyezkedjünk lőállásba, ha egy ajtót ki akarunk nyitni. Az ellenfelek előszeretettel törnek ránk a zárt ajtók mögül.

– Ne próbáljunk meg kitérni a lövések elől, mivel az ellenfelek hőkereső lövedékekkel támadnak, ezek úgyis követik a mozgásunkat.

– Mikor lőállásban vagyunk, akkor mozoghatunk is minden irányban.

– Jól jegyezzük meg az energiafeltöltők helyét és gyakran látogassuk őket.

– A normál lőszer helyett használjuk a robbanófejest. Sokkal gyorsabban és hatékonyabban irthatjuk ki a Morph-okat.

– Rengeteget kell menteni, egy rossz lépés esetén gyakran elölről kellene kezdeni a játékot.

– Ne felejtsd el, hogy a Morph-ok alakváltók, bárki alakját képesek felvenni.

– A túl gyors részeknél (a végén amikor az űrhajóval kell megszökni) kapcsoljunk át 640x400-as felbontásba, több időnk lesz reagálni.

– Takarékoskodjunk az energiafeltöltő egységekkel. A későbbi küldetések során nagy hasznát vesszük majd néhány ilyennek. Ezeket át is lehet vinni a későbbi küldetésekbe.

– A talált kulcsokat és ajtónyitókat automatikusan használja a program, nekünk nem kell bíbelődnünk velük.

– A talált tárgyak helyét néha csak elvont gondolkodással lehet kitalálni.

– Figyeljünk erősen oda a szóbeli információkra. (CTRL+T-vel bekapcsolhatjuk az írott szöveget is.)

– Néhány használati tárgy (scanner, shield) fogyaszt az energiánkból, használjuk őket takarékosan.

Ennyi tipp után lássuk a majdnem teljes leírást, ott is először a tárgyakat és felszereléseket. Conrad inventory-ját több nagy csoportra lehet beosztani. Az elsőbe tartoznak a pisztolyunkhoz tartozó lőszerek. Alapban csak normál, acélmagvas töltények állnak a rendelkezésünkre, igaz végtelen mennyiségben. Ezt elég nagy baromságnak tartom, mivel azt a lőszermennyiséget amit elpufogtattam a játék során, még egy teherautó sem bírta volna el. Mivel azonban ez egy ügyességi játék is, javaslom nézzük el ezt az apró hiányosságot. A második típus a robbanófejes lőszer, én szinte csak ezt használtam az egész játék során. A többi lőszertípus hanyagolható. Igaz, hogy nagyon erősek, de vagy korlátozott számban állnak a rendelkezésünkre vagy pedig fogyasztják az energiánkat. Egyébként ide sorolható a plazma, hőkereső, páncéltörő, mágneses-pulzáló és szuper-plazma lövedék.

A következő nagy csoport a használható tárgyakat tartalmazza. Az óra mutatja meg a tiszta játékidőt, más fontosabb szerepe nincs a történetben. Itt jelennek meg a kulcsok is, de róluk már esett szó a tippekben. Persze a kalandelemeket szimbolizáló FONTOS tárgyak is itt kaptak helyet. Ezeket már USE-olni kell a megfelelő helyen, csak akkor érjük el a kívánt hatást. Fontos megemlíteni még az energy recharger-t is, ami egy hordozható energiafeltöltő. Két hibája van, csak egyszer használható és csak a fele energiát adja vissza. Ennek ellenére néha igen hasznos volt ezek birtoklása.

A harmadik nagy csoport tartalmazza a pajzsainkat. Alapállapotban csak a normál fajtával rendelkezünk, de később még két típust találhatunk. Az egyik a sugárzások ellen véd meg, a másik pedig egy egyfajta álcázóberendezés. Mindkettő nagy hibája, hogy használatakor vészesen fogy az

energia. Az előbb kihagytam még a robbanószereket, de ez a csoport csak a gumigránátokat tartalmazza. Ez inkább ön, mint közveszélyes, gyakran dobtam el véletlenül, s persze egyből visszatért a feladóhoz egy szép robbanással kísérve.

A különféle scannerek egy különálló halmazt alkotnak. Ötfélét különböztetünk meg. A map scanner felelős az automata térképezésért. Az info scanner pedig azt mutatja meg, hogy hány lövéssel lehet átküldeni a másvilágra a becélzott ellenfelet. A Field Scanner a nyomásra érzékeny padlólapokat és a láthatatlan mezőket segít megtalálni. Lesz egy pálya, ahol a használata nélkül nem tudunk átjutni. Energy Scanner: megmutatja az adott szinten az összes energiafeltöltő állomást. Nincs sok értelme, mivel azt a néhányat könnyű fejben tartani. Végezetül ott az Object Scanner, amit nem sikerült megtalálnom. Ez állítólag megmutatja a szekrényeket az adott szinten, de mivel van szemünk ez sem nélkülözhetetlen.

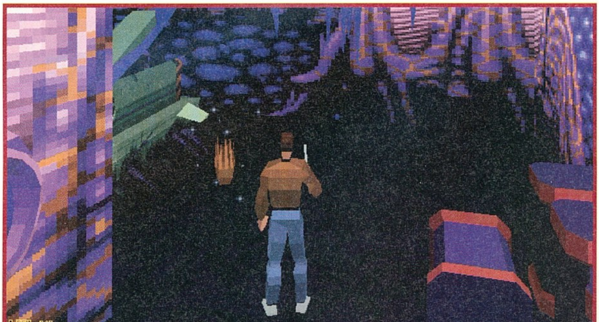
Ezek voltak azok a tárgyak, amit Conrad magával cipel. Ezeken kívül vannak még a szinteken elszórva különféle objektumok. Ezek közül a legfontosabb a szekrény. Ezek kinyithatók, ha a megfelelő oldalon próbálkozunk. Néhány lift csak akkor fog működni, ha már bekapcsoltuk őket vagy nálunk van a szükséges kód. A többi dolog pedig úgy működik, mint egy szokásos platform játékban. Ne menj bele a piros sugárba, mert dezintegrálódsz, ne lépj rá az elektromos padlólapra, mert megráz az áram.

Ezeket az apró nyalánkságokat mindenki fedezze fel saját maga, nemigen fog kihagyni egyetlen meghalási módot sem.

Most már tényleg ideje elkezdeni a történetet, mivel már két teljes oldalt eldumáltam, de szegény Conrad még mindig a börtönben csücsül. Amint kilépünk a cellánk ajtaján rögtön nekünk ugrik egy droid, akit néhány lövéssel ártalmatlanná kell tennünk. Ezután járjunk be minden létező területet. Az első feladatunk megszerezni egy egészségügyi dobozt, ami nélkül nem tudunk kijutni a

börtönből. Ezután az épület hangárajtaját kell kinyitnunk. Közben John elrendezi a felszállási feltételeket, így észrevétlenül megléphetünk a bázisról. Az űrutazás végcélja a Szaturnusz egyik holdja mellett keringő titkos űrbázis, a Shadow. Itt ismerkedhetünk meg Sarah-val, a lázadás vezetőjével.

Nem sokat teketóriázik, megbíz minket egy fontos küldetéssel. A felkelés legokosabb emberét tartják fogva egy asztreoidán. A professzor új és hatékony



fegyvereket dolgozott ki a Morph-ok ellen, ezért börtönbe vetették. A mi feladatunk lesz őt megmenteni. Egy teleportot kell üzembe helyeznünk, amin keresztül el tud menekülni. Amikor megtaláltuk, akkor kezdődik a móka. Az idős prof nem képes rohangálni, ezért csak az ő lassú tempójában tudunk haladni. Az ellenfelek persze egyre csak jönnek és jönnek... Az elválás előtt még átad nekünk egy vírust, amit ha bejuttatunk a generátort vezérlő számítógépbe, akkor a reaktor felrobbanásához fog vezetni. Itt már időre fog menni a dolog, még a robbanás előtt el kell érnünk a teleportot.

A következő küldetésünk a Marson játszódik. Itt egy titkos laboratórium koordinátáit kell megkeresnünk. Itt bányásznak egy ritka energiahordozót, ami a Morph járművek fő üzemanyaga. A küldetés teljesítése után a Vénuszra teleportálnak, ahol egy jóindulatú idegen civilizáció képviselőjét tartják fogva. Az irányítópanel szétlövésével szabadítsuk ki és kössünk vele barátságot. Elmondja, hogy ismeri az Ősöket és hajlandó egy találkozót összehozni velük. Ehhez el kell utaznunk a Plútóra. Itt tartják fogva az Ősök kollektív tudatát, a Piramist. A megszerzéséhez szükségünk lesz a Jós tanácsára. Ez a pálya volt a legnehezebb az egész játékban. Több mint nyolc órát szívtam egy szemétség miatt, mire sikerült rájönnöm a megoldásra.

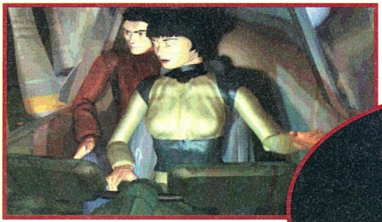
Az Oracle szobájában található padlólapok kapcsolatban állnak egy másik padlórészlettel. A többit már mindenki találja ki maga, de ne hagyja figyelmen kívül a Jós megjegyzését, miszerint rossz utat választott hozzá. A gyémántok és a kód megszerzése után szabadítsuk ki a Piramist. Ezután telepatikus kapcsolatba kerülünk az Ősökkel és megtudjuk a történelmüket.

Réges-régen virágzó kolónia volt a Plútón. A Morph-ok először, mint barátok jelentek meg, de később árulással és csalárdsággal sikerül megdönteniük az Ősök uralmát. Ezért volt szükség a Piramis létrehozására. Sajnos az ellenség is rájött az épület fontosságára és elrabolta.

A mi feladatunk lesz visszaszerezni. Időközben megérkezik a legújabb Morph

mutáció, akit már a hagyományos fegyverekkel nem tudunk elpusztítani. Ezért célszerű elmenekülni előle. A következő fejezetben egy kis libegőt tulajdonítunk el, amivel földalatti járatokon eljuthatunk az ellenfél főhadiszállására.

Itt már javában tart az újabb ördögi terv kifundálása. Úgy látszik elkapták O'Connort, mivel a testét felöltő Morph gond nélkül bejutott a főhadiszállás generátorához és még egy nagy erejű robbanószerkezetet is el tudott helyezni rajta. Ezt az információt mindenféleképpen el kell juttatni a parancsnokságnak. Egyetlen megoldás létezett, el kellett lopni azt az űrhajót, amin a Piramist tartották.



Sajnos nem vették jónéven a lopást, ezért egy egész raj vadászgép eredt a nyomunkba. Ezek annak rendje és módja szerint megtámadták a bázist. Közben néhány Morph-nak sikerül bejutnia a bázis területére, s most már benn is folyt az élethalál harc. Megérkezésünkkor a dolgok elég cefetül álltak. Mindenütt ellenfelek hemzsegtek és az emberek ellenállása egyre jobban gyengült. Ráadásul a bomba ott ketyegett a reaktoron. Ha az felrobban, akkor vége a dalnak.

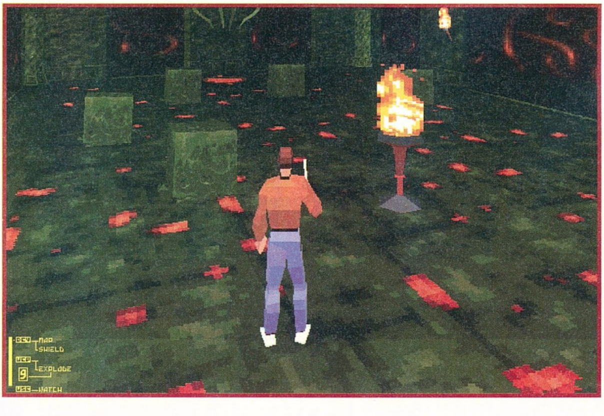
Első feladatként meg kell szerezni egy főkulcsot, melynek segítségével be tudunk jutni a főparancsnokhoz. Némi hadakozás után sikerül is a dolog, de itt újabb gondok merültek fel. Sarah-t elrabolták, s csak neki van kulcsa a generátorhoz. Meg kell tehát mentenünk őt, hogy bejussunk a bombához. Az utolsó 15 másodpercben sikerült leállítani a pokolgépet, nem sok kellett volna egy nagy bummhoz.

A támadást sikeresen visszavertük, kezdődhet a felkelők bosszúja. A terv a következő. Valakinek be kell juttatni egy teleportot a Master Brain szobájába. Ezen keresztül el tudjuk küldeni az Ősök Piramisát, hogy mentálisan felvegye vele a küzdelmet. Naná, hogy minket választanak ki erre a nemes feladatra. Nem igazán könnyű az odajutás, de meg lehet csinálni. A Piramis végez az aggyal, most már csak el kellene tűnnünk a szigetről, mielőtt felrobban. A hangárba érve megdöbbenve látjuk, hogy Sarah jelenik meg az aknák között és minket hív. Egyetlen mozdulat és vége. Hirtelen egy másik Sarah jelenik meg mögötte. Rögtön adjunk le néhány lövést az ál Sarah-ra, mert egy ütéssel végezni fog az igazival. Most már csak egy nagy futás van hátra. Éppen sikerült beugranunk a pilótafülkébe, amikor megjelent a Supermorph. Amit nem bírtak elvégezni a modern fegyverek, azt egy kis hajtóműláng könnyedén megteszi. Innen már csak az izgalmas befejező képsorokat kell végignéznünk. Megjegyzem, hogy ha nem sikerül megmenteni Sarah-t, akkor még egy nagyon nehéz űrhajós részt is végig kell szenvednünk a nyeréshez, mivel nem lesz ott a lány az irányításhoz.

Ennyi lett volna a zanzásított F2B. Szokásomhoz híven nem írtam le mindent pontosan, mivel akkor kétszer ennyi helyet is elfoglalt volna ez a cikk. A történet egészen tetszett, magával ragadott a lendületessége. Az ügyességi részek viszont nagyon nehézre sikerültek. Nagyon sokszor kellett visszatölteni a játékot elhalálozás miatt, ez nem volt mindig a legkellemesebb. A grafika és a zene kimagaslóan jó, ritka szép beszéd kommentálja egész végig a történetet. A legnagyobb problémám az volt, hogy nem volt szükségem arra, hogy az összes tárgyat kihasználjam. Normál töltényekkel is végig lehet csinálni a kalandot, a többi típus csak töltelékként szerepel.

Persze a nehézségi szintet most sem tudták kihagyni, most a golyók sebzésének nagysága függ a beállítástól. Inkább a szörnyek számát növelték volna meg. Mindenkinek ajánlom a Fade to Black-et, aki szereti a 3D-s mászkálós játékokat és nem ijed meg, ha néhány kalandelemmel is összefut az egyik sarkon. És persze ne feledkezzünk meg a rengeteg renderelt animációról, amelyek szintén kimagasló minőségűek. Öt számítógép-játékos közül legalább négy ajánlja.

Mocsy



EOA

+Eredeti játékstílus párosul kimagasló munkával.

– Idegesítően gyakran halunk meg.

MS DOS 5.0
486/50
8 MB RAM
VGA, SVGA
16 MB HD
SoundB. comp., Roland, GUS

90%

CRUSADER
NO REMORSE

Jövő. Mindenki próbálja megfejteni milyen is lesz. Számos irodalmi alkotás, film és megannyi számítógépes játék foglalkozott már vele. A Crusader is a jövőben játszódik, egy sötét jövőben. A világot a World Economic Consortium (WEC), nevű szervezet tartja tyrannikus uralma alatt. Természetesen az egyenlőség és növekedés csak üres ígéretek, melyek maximum az uralkodó réteg számára jelentenek valamit. A lakosságot elnyomás alatt tartják. Persze egy ilyen rendszernek azért nem mindenki hódol be – ahogy az már csak lenni szokott – szervezett lázadó csapatok vannak, melyek terrorista akciókkal és nyílt támadásokkal gyengítik a hatalmon lévő rezsimet.

Hogy az uralkodó osztály fenn tudja tartani hatalmát, egy jól szervezett katonai hierarchiát épített ki. Mi is ennek a hatalmas katonai szervezetnek voltunk a tagja... egészen a történet kezdetéig. Ráadásul a legelitebb harci egység, a Silencer-ek (tömeges gyilkolásra kiképzett harcosok) közé tartoztunk.

Erről tanúskodik izzóvörös kevlar borítású egyenruhánk, páncélzatunk. Afféle Boba Fett-nek nézünk ki, aki beleesett a vörös festékkel teli vödörbe, és most főszerepet kapott egy számítógépes játékban. Mit is akarhatnak egy ilyen történetben a lázadók?!

Hát persze, hogy a szokásos ideáikért küzdenek, akárcsak egy amerikai akciófilmben: egy felvilágosult, progresszív kormányzatot szeretnének, mely az alkotmányos demokrácia alapjain működik; az emberi jogok teljes szabadságát,...

A történet elején, mint ahogyan azt az introból megtudhatjuk, miután megtapasztaltuk saját bőrünkön, hogy milyen korrupt és botrányos a rendszer, bemondjuk az unalmast, és megpróbálunk lelépni- átállunk az ellenállók oldalára. Eddigi feletteseink üldöznek minket, míg az ellenállók közül sokan nem bíznak bennünk. Azonnal kapunk is egy feladatot, hogy bebizonyíthassuk hűségünket új feletteseinkhez (új munkaadónkhoz). Egy üzemben kell felrobbantanunk a reaktort, tehát mindjárt egy standard terrorista-akcióval nyitunk.

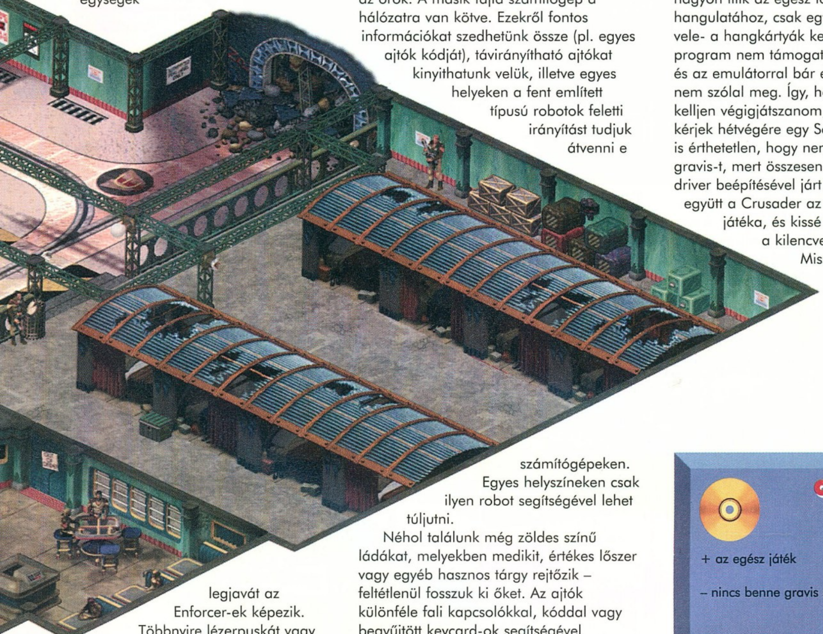
A játékban hősünket izometrikus perspektívából láthatjuk. A grafikus engine az Ultima 8 továbbfejlesztett változata, de a játék leginkább a Little Big Adventure-re emlékeztet- SVGA renderelt és digitalizált elemekből felépülő grafikájával. A program tulajdonképpen egy akciójáték (Impossible mission 3D-ben?), melybe beépítettek logikai és kaland elemeket is, és megtűzdelték rendesen geg-ekkel. 15 küldetést kell végrehajtanunk egymás után, melyeket a kellemesre sikeredett kerettörténet fűz össze egységgé – a játék storyjának alakulásáról a küldetések közti videokból szerzünk tudomást.

A feladatok egyre nehezednek – túszokat kell kiszabadítanunk, titkos robot-terveket kell meglovasítsunk szigorúan őrzött hadiüzemből, egy szenátort el kell rabolnunk, szigorúan titkos kormányzati terveket kell ellopnunk, és a többi, és a többi. Hogy ez mind sikerüljön, ahhoz persze sok és sokféle fegyver kell. Ezekkel sem spóroltak a program készítői – 13 féle kézifegyverrel és számos egyéb harci eszközzel kerülünk testközeli kapcsolatba a játék során.

A legegyszerűbb, a nyitáskor is nálunk lévő Patriot becenévre hallgató, félautomata pisztoly. A többi lőfegyver is hasonlóan „komoly" nevet kapott – olyanokat, mint a BA-41 Peacemaker pisztoly vagy az RP-32 Pacifist puska. Találóak nem!?

Természetesen vannak a játékban energia-fegyverek is: egyszerű lézerpisztoly, plazma-puska, elektromágneses sugárfegyver és UV-puska. Rombolni azonban inkább a különböző bombákkal tudunk. A detpac pl. egy rádió-távirányítású bomba; a spider bomb kis lábai és a kezünkben lévő joystick segítségével pontosan a célponthoz irányítható és ott aktiválható; végül a limpet mine egy sima tapadó-bomba. A különféle fegyvereken kívül találkozunk még egyéb hasznos tárgyakkal is a játék során.

A háromféle pajzs mellett fontosak a felszedhető key card-ok és elemek is. A megölt őrök egyikétől másikától örökölhetünk medikitet és némi creditet is. A játék során többféle akadályba ütközhetünk. A legalapvetőbbek az ellenséges őrök. Ezeknek öt fajtája van: a leggyengébbek a sima őrök, melyek egészen könnyű-páncélzatú, jóformán civil ruhában lévő katonák. Többnyire csak pisztoly van náluk. A katonák már erősebben vannak felfegyverezve – pisztoly vagy lézerpisztoly van náluk. A speciális egységeknek többféle páncélzata is létezik. Egyenruhájuk egész testüket fémes borítással fedi be, és nukleáris-, vegyi- és biológiai védelmet is nyújt. Sokszor fel vannak szerelve lézer- vagy akár plazma-puskával is. A normál harci egységek legjavát az Enforcer-ek képezik. Többnyire lézerpuskát vagy gépágyút hordanak maguknál.



Végül maradtak a Silencer-ek, melyek egy egészen különálló kaszt a katonák között (természetesen, főhősként ennél alább mi sem adjuk). Bármiféle fegyvert hordhatnak maguknál, nagyon veszélyesek. A különféle katonák mellett találkozunk karrierünk során programozott robotokkal is – négy fajta létezik közülük. A legegyszerűbb, könnyen felfegyverzett robot egy lánctalpas egység (öcsém csak bohócnak hívta mókás kinézete miatt).

Ennek humanoid változata már komplexebb feladatok ellátására is képes, de gyenge fegyverzete miatt nem alkalmas komoly védelem kifejtésére. A másik két robot két chicken walker, melyek erős gépágyúkkal vannak felszerelve, így komoly ellenfelek. Az egyes helyszíneket az őrökön és robotokon kívül komoly védelmi rendszer őrzi. Ez különféle kamerákból, kis érzékelőkből (majdnem észrevehetetlen kis piros pötty a falon) és gépágyúkból épül fel.

Mindenhová megérkezve érdemes először gyorsan körülnézni és szétlőni az észrevett kamerákat és érzékelőket. Ha ezt nem tesszük, akkor a rendszer riasztja az őröket, vagy esetleg lezár automatikusan előlünk fontos ajtókat. Néhány helyszínen vannak számítógépek. Ezek fontos szerepet töltenek be a játékban, két fajtájuk van.

Az egyszerűbbik és kisebbik a watching station – ezeken más helyszíneket figyelhetünk meg, így kifürkészhetjük előre, hogy egyes húzósabb részeken hol vannak az őrök. A másik fajta számítógép a hálózatra van kötve. Ezekről fontos információkat szedhetünk össze (pl. egyes ajtók kódját), távirányítható ajtókat kinyithatunk velük, illetve egyes helyeken a fent említett típusú robotok feletti irányítást tudjuk átvenni e számítógépeken. Egyes helyszíneken csak ilyen robot segítségével lehet túljutni.

Néhol találunk még zöldes színű ládákat, melyekben medikit, értékes lőszer vagy egyéb hasznos tárgy rejtőzik – feltétlenül fosszuk ki őket. Az ajtók különféle fali kapcsolókkal, kóddal vagy begyűjtött keycard-ok segítségével nyithatók ki. Ezek a keycard-ok cseles dolgok – néha egy megölt őrnél találtam meg őket, néha pedig alig vettem észre amint a számítógép mellett feküdt. A tereptárgyak közül még három dolgot említenék: az első pálya legelején egyből található egy kis fülkeszerű építmény, ez egy gyógyító állomás. Ehhez hasonló kinézetű az energia-töltő is, csak annak villám van az oldalán.

Végül a teleportokat említeném – ezek fontos szerepet töltenek be egyes pályákon (ilyennel érkezünk a legelső pályára is). Az első pálya sikeres teljesítése után változik a helyszín, a lázadók bázisára kerülünk. Itt több fontos figurával találkozunk a bárban, akikkel beszélhetünk majd a játék további részében (ekkor egy-egy videot látunk). Különbözőképpen fogadnak minket. Van amelyikük tisztel, de van olyan is, aki lenéz minket és nem bízik bennünk. Végre beszélhetünk a lázadók parancsnokával, akitől a soronkövetkező küldetés lényegét tudhatjuk meg és Weasel-lel, a fegyverkereskedővel is, tőle szerezhetünk be új fegyvert és lőszert elkövetkezendő küldetéseinkhez. Hősünket a numerikus billentyűzettel, illetve az ALT, CTRL és SHIFT gombok és a numerikus billentyűzet gombjainak valamilyen kombinációjával irányíthatjuk.

A játék minden területen kiváló. A grafika, animációk és a videok minősége fantasztikus. A történet, a küldetések és a játszhatóság szintén nem hagy kívánnivalót maga után. A játék zenéje és hangja nagyon illik az egész történet hangulatához, csak egy probléma volt vele- a hangkártyák kezelése. Sajnos a program nem támogatja az Ultrasound-ot, és az emulátorral bár elindul a játék, de nem szólal meg. Így, hogy ne csöndben kelljen végigjátszanom, kölcsön kellett kérjek hétvégére egy Sound Blaster-t. Azért is érthetetlen, hogy nem támogatták a gravis-t, mert összesen egy plusz digi driver beépítésével járt volna. Mindezekkel együtt a Crusader az év egyik nagy játéka, és kissé költői túlzással élve a kilencvenes évek Impossible Mission-je.

Charlie

ORIGIN

\+ az egész játék

– nincs benne gravis support

MS DOS 5.0
486/66
8 MB RAM
SVGA
30 MB HD
SoundB. comp., AWE32

90%

Egy közeli dombtetőről tekintsünk le a Caen-t Falaise-szel összekötő, egybefüggő sövény kordonnal övezett öreg útra. Az évszázadok számtalan tűzviharát túlélő gránitszürke kőlapok dacosan kanyarognak a zöld szín ezer árnyalatában pompázó normandiai földeken, végtelen óriáskígyóra emlékeztetve törvén meg a parcellákra tagolt táj monotonitását. Sokan haladtak végig az úton, de csupán néhányuknak adatott meg, hogy rövid időre hatalmába kerítse őket az a mindent körüllengő különös

hangulat. Egy érzés, ami nem volt más, mint a felelevenedő történelem.

Egykoron Júliusz Cézár, Britannia meghódítására induló büszke légióinak végelláthatatlan centúriái csiszolták simára a durva köveket. Hosszú évszázadokkal később Napóleon Bonaparte végzetükbe száguldó lovasságának szikrázó patkóitól repedezett meg a patinás felület. Az automobilok megjelenésével helyenként vékony gumiréteg rakódott a repedésekbe, melyeket viszont idővel eltüntetett egy-egy kiadós eső. Azonban azoknak a fehér keresztet viselő páncélosok lánctalpainak nyomait talán soha semmi sem fogja eltüntetni. Hiszen többször is végigszáguldottak a köveken. Először diadalittas határozottsággal, végül pedig ideges sietséggel, mert egy olyan vesszőfutásra indultak, melynek végső állomása valahol ott volt a Rajnán túl.

SZIMULÁTOR AMI NINCS

Annak ellenére, hogy az elmúlt hónapok során megvizsgált több hagyományos stratégia szimulációhoz hasonlóan, az ACROSS THE RHINE is a háború végső periódusának nyugati fronton történt eseményeit – Normandiától Berlinig-eleveníti fel, mégis több szempontból a rendhagyó kategóriába tartozik.

Először is azért, mert eddig a pillanatig a MicroProse-ra nem volt jellemző oly mértékű csúszás, mint ami az ATR tervezett és a tényleges megjelenés között történt.

Másodszor azért, mert az ATR-rel egy olyan új irányzat előfutárát indították el, mely ha más fejlesztőknél is támogatásra talál, forradalmasíthatná napjaink viszonylag látványszegény számítógépes stratégiai szimulációit.

Harmadszor pedig azért, mert ha a MicroProse által fejlesztett, világháborús témájú programról volt szó, akkor eddig mérget vehettünk rá, hogy egy professzionális színvonalú szimulátor lesz a végeredmény. Hát ebben az esetben csak a Patológiai Intézetnek biztosítottunk volna plusz munkát, hiszen a sok hasonlóság ellenére az ATR nem az.

Szerencsére ez csak azt követően válik nyilvánvalóvá, hogy belemerültünk az igényes kidolgozású menü pontok és beállítási képernyők kavalkádjába. Ennyi idő pedig bőven elegendő ahhoz, hogy a program belopja magát a hadtörténelem iránt érdeklődők szívébe. Mindazonáltal jogosan vádolhatnának képmutatással ha azt állítanám, hogy nem teszteltem volna szívesebben egy olajtól és lőporfüsttől bűzlő, ízig-vérig realisztikus harckocsi szimulátort, de el kell ismerni, hogy az ATR a stratégiai, a 3D-s szimulációs, valamint a rendkívül részletes történelmi elemek ötvözése révén valóban páratlan alkotás. Egyedül azt sajnálom, hogy ismét „lelőttek" egy lehetőséget és minimális annak a valós esélye, hogy egy MicroProse színvonalú szimuláció készülne erről a korszakról az elkövetkező hónapok során.

Végül, mielőtt elvesznék a külcsín vizsgálatában, szeretném jelezni, hogy a terjedelmi problémák következtében az ismertetőben nincs mód kitérni az egyes ütközetek izgalmasabb mozdulataira,

azonban a GURU 1995/10-ben publikált IRON CROSS leírást átfutva, néhány mondat erejéig feleleveníthetők a fontosabb hadmozdulatok eseményei.

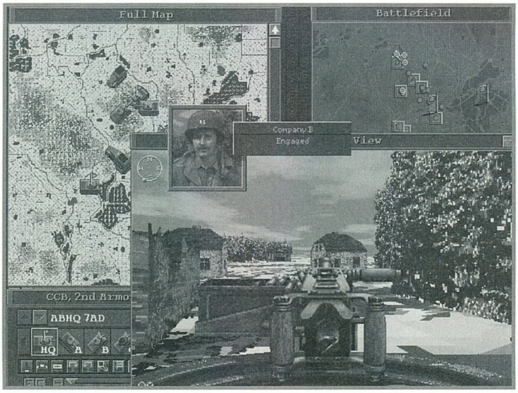
EGY RENDHAGYÓ CSATATÉR

A program legtöbbet nézett képernyőén Windows-ra emlékeztető felület alkalmazásával oldották meg a tetemes információ egyidejű megjelenítését. Nem jelent különösebb újdonságot a fix felbontású, teljes körzetet ábrázoló harctéri térkép és a változtatható nagyítású (szakasz, század, zászlóalj

szintű), lényegesen részletesebb taktikai térképpel is gyakran találkozhattunk már. A harmadik ablakban elénk táruló kép, viszont ebben a formában kuriózumként hat, hiszen csodák-csodája, végre a harctér „térben" is megelevenedett.

A különbség szinte leírhatatlan. A valódi perspektívákat nélkülöző térkép bámulása helyett, most egy gyönyörűen kidolgozott világban (min. 640x480) száguldhatunk át romos falvakon, rejtőzködhetünk az erdőkben, vagy éppen Párducunkban ülve irthatjuk az M10-eseket. Annak ellenére, hogy azért az ATR-nek ezen a téren vannak hiányosságai, a végeredmény káprázató.

Véget ért azon időszak, mikor a stratégiai játék szinonimája volt a színtelen hexagonokra tagolt térképeknek, a valódira még jó szándékkal sem hasonlító páncélos ikonoknak, a csak megszállottak számára élvezetet nyújtó, csekély látványossággal bíró harcnak. Ezt követően a briliáns stratéga nem kényszeríthető arra, hogy a főhadiszállás fogságából figyelje döntései következményét, hiszen most már semmi sem gátolja abban, hogy tevőlegesen is bekapcsolódjon a küzdelembe.



A zökkenőmentes irányítást pedig a negyedik ablakban található panel ikonjai biztosítják, melyek többségének a keyboard-on is megtalálható a megfelelője:

F6: Kiválasztott egység megjelenítése a taktikai térképen
F7: Parancsnoki egység irányítási ablak
F8: Külső nézet
F9: Megnyitott ablakok listája
F10: Normál, ill. felnagyított 3D-s képernyő
F11: Csapattámogató eszközök
F12: Katonai, ill. szimbolikus ikonok kiválasztása
E: Az úti cél beállító ablak aktiválása
T: Célpont definiáló ablak beállítása
X: Valós időmúlás beállítása
Z: Gyorsított időmúlás beállítása
4: Külső nézet balra forgatása
6: Külső nézet jobbra forgatása

JAWOHL, HERR MAJOR!

Feltételezem, nem túl gyakoriak közöttünk a Erwin Rommel-ek, vagy éppen George Patton-ok, ezért mielőtt megkezdenénk katonai pályafutásunkat, első lépésként ajánlatos győzedelmeskedni egynéhány különálló ütközetben. Kellő önbizalom esetén viszont nincs akadálya annak, hogy 3 Wehrmacht, ill. US. ARMY páncélos hadosztályhoz csatlakozva, részt vegyünk a háború utolsó nagy hadjárataiban.

Az ütközet kimenetele szempontjából pedig döntő tényező a parancsnok rátermettsége. A tapasztalat az sejteti, hogy a legsikeresebb parancsnokok a csata során nem utasítják, hanem vezetik katonáikat. Egy tiszt tökéletesen ismerheti Heinz Guderian „Achtung Panzer!" írását és esténként akár Clausewitz-et is bújhatja,

A német hadseregben érvényes szigorú, ámde összetartást ösztönző rendszabályok eredményeként, a csúcs időszaknak számító „44-ben is csak 22 katona dezertáltak minden 1,000 közül. Ez lényegesen alacsonyabb volt mint az amerikaiaknál tapasztalt 45, mely a háború utolsó évére elérte a 63-at.

ha a csata hevében nem képes racionálisan elemezni a kialakult helyzetet. Sajnos sohasem szabad megengedni, hogy feledésbe merüljön az emberi tényező.

A hadtörténelem során számos példát találunk olyan parancsnokokra, kik egy ezredet irányítván folyamatosan aratták a győzelmeket, ám mikor előléptetésként egy hadtest élére állították őket, csak úgy követték egymást a sorozatos vereségek! Felfoghatatlanul nagy különbségek lehetnek az egyes irányítási szintek között, melyekre igazán már csak a kritikus ütközet során döbbennek rá a katonák.

Ezen elvet követvén, az ATR is három fokozódó összetettségű irányítási szint kiválasztását teszi lehetővé.

A szakaszparancsnok (COMMAND: PLATOON) kizárólag a saját és az egységét alkotó – általában négy – páncélosért tartozik felelősséggel. A kötelék egy magasabb egység – ebben az esetben a század – részeként tevékenykedik, mely erős kötöttséget von maga után, jelentősen korlátozva a szakasz független mozgását. Alaphelyzetben a szakasz egységei a vezér páncélost követik, míg ez utóbbi század parancsnoki szakaszának utasításainak tesz eleget. Létezik azonban lehetőség a század irányítása alól való kiválásra és későbbiekben történő visszatérésre is, bár ez nem tekinthető mindig jó döntésnek.

A századparancsnok (COMMAND: COMPANY) feladata köre nagyobb figyelmet és szelektív gondolkozást igényel, hiszen parancsnoki szinten a szakaszok minél hatékonyabb irányítása a cél, viszont egyéni szinten a saját biztonság a legfontosabb feladat. Nem, nem, szó sincs gyávaságról! Kizárólag a század érdekében kell így cselekedni, hiszen a – többinél lényegesen gyengébb – parancsnoki szakasz megsemmisülése az egész század szétzilálódását eredményezheti.

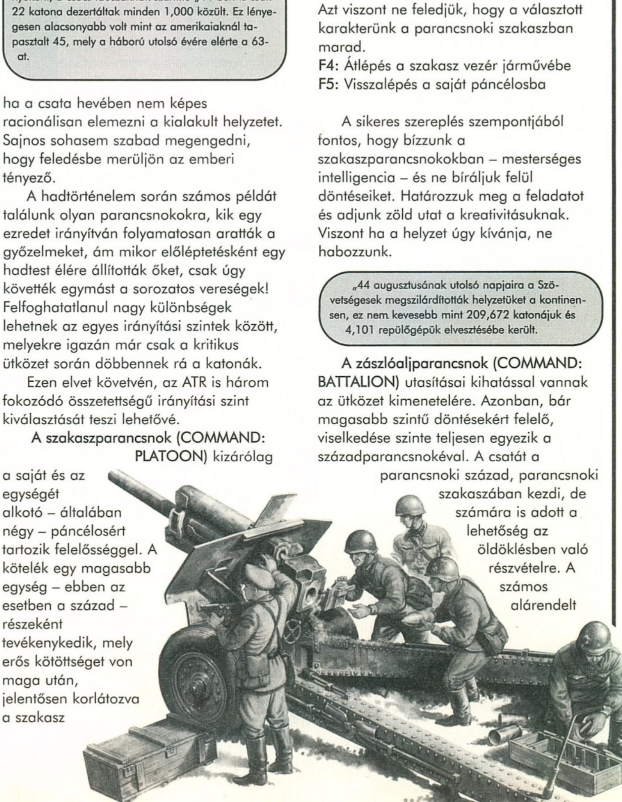
Nyilvánvalóan dög unalmas lenne az egész ütközet alatt ez ellenség elől menekülni, ezért aki némi csatározásra vágyik, bármikor átugorhat szakaszainak bármelyik aktív páncélosába. Azt viszont ne feledjük, hogy a választott karakterünk a parancsnoki szakaszban marad.

F4: Átlépés a szakasz vezér járművébe
F5: Visszalépés a saját páncélosba

A sikeres szereplés szempontjából fontos, hogy bízzunk a szakaszparancsnokokban – mesterséges intelligencia – és ne bíráljuk felül döntéseiket. Határozzuk meg a feladatot és adjunk zöld utat a kreativitásuknak. Viszont ha a helyzet úgy kívánja, ne habozzunk.

„44 augusztusának utolsó napjaira a Szövetségesek megszilárdították helyzetüket a kontinensen, ez nem kevesebb mint 209,672 katonájuk és 4,101 repülőgépük elvesztésébe került.

A zászlóaljparancsnok (COMMAND: BATTALION) utasításai kihatással vannak az ütközet kimenetelére. Azonban, bár magasabb szintű döntésekért felelő, viselkedése szinte teljesen egyezik a századparancsnokéval. A csatát a parancsnoki század, parancsnoki szakaszában kezdi, de számára is adott a lehetőség az öldöklésben való részvételre. A számos alárendelt



egység láttán fokozottan szembesülhetünk a beavatkozás iránti ellenállhatatlan vággyal, mégis ajánlatos felülkerekedni rajta, hiszen fejvesztett visszavonulás lehet a vége.

> Félelmetes látványban részesülhettek mindazok, akik szemtanúi voltak egy teljes Wehrmacht páncélos zászlóalj felvonulásának. A 32 km/h sebességgel haladó, 50 m követési távolságot tartó oszlop hossza közel 8 km volt. Az első és utolsó jármű elhaladása között pedig fél óra telt el!

A TÁBORNOK ÉS A „MACSKÁK"

Az alakulat első szemléje során örömmel tapasztalhatjuk, hogy nemcsak a korszakra jellemző sztereotip járművek állnak rendelkezésünkre. Bár az amerikaiak esetében nem túl nagy a választék, hiszen a mozgékony Sherman-on kívül akkortájt nem volt más jelentősebb páncélos, a német egységeknél – főleg a páncélvadászoknál – számos különleges típus (Marder II, JagdTiger) található.

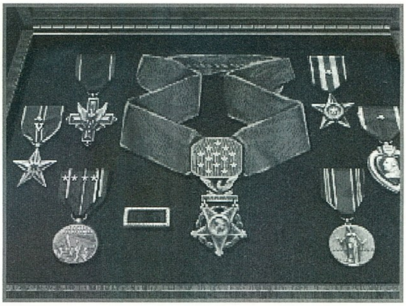
Vizuális kidolgozás szempontjából legalább csillagos ötössel illetnék a texture map borítású 3D-s modellek készítőit, hiszen minden kétséget kizáróan a jelenlegi legélethűbb külsejű harci járműveket sikerült megalkotniuk. Egyáltalán nem okozna meglepetést, ha valaki először az egyes páncélos típusok megtekintésével ütné el szabadidejét, hiszen igazán figyelemre méltó lehet egy romok között megbúvó JagdTiger, egy bozótosban lapuló JagdPanther szakasz vagy éppen ék alakzatban támadó párduc század látványa.

Kezdeti lelkesedésünk azonban bizonyára szertefoszlik mikor tudatosul, hogy egyetlen jármű esetében sem került kidolgozásra a vezető állása. Mi több, nem létezik a töltőkezelő és géppuskás/rádiós pozíciója sem. Az utóbbi különösebben tényleg nem jelent hiányt, de a géppuskás mellőzésével, a páncélosok elveszítették egyik fontos – gyalogság ellen kiválóan használható – védelmi fegyverzetüket.

F1: Parancsnoki torony
F2: Zárt parancsnoki állás
F3: Lövegkezelő állás

A járművek manuális irányítása tehát a kiválasztható három állás bármelyikéről történhet.

D: Automata harckocsi irányítás be/kikapcsolás
Cursor billentyűk: jármű manuális irányítása
1: Kanyar balra 60°-kal
2: Kanyar balra 30°-kal
3: Kanyar balra 15°-kal



4: Megfontolt előrehaladás
5: Határozott menetsebesség
6: Lehető leggyorsabb haladási sebesség
7: Kanyar jobbra 15°-kal
8: Kanyar jobbra 30°-kal
9: Kanyar jobbra 60°-kal
0: Jármű leáll
-: Hátramenet

A HÍRHEDT 88-AS ÉS TÁRSAI

Csalódást jelentett, hogy a hadműveletek során megjelenő számos tank, páncélvadász és rohamlöveg ellenére a nyitott parancsnoki állástól eltekintve, a küzdőtér kialakításában gyakorlatilag nem tapasztalható különbség. Az aktuális típustól függetlenül, mindig ugyanaz a két belső állás látható és sajnos az amerikai, ill. német (triviális) műszerek sem térnek el különösebben egymástól. Ez utóbbi némileg csökkenti a program valószerűségét is, hiszen a német harckocsilövegek célzására két egymást fedő, skálákkal ellátott korongból álló szerkezetet rendszeresítettek.

Ebben a korszakban még utópisztikusan hatott az első lövéssel elért találat lehetősége. Egy gyakorlott – és némi szerencsével is megáldott – tüzérnek két-három lövésre is szüksége volt egy mozgó célpont eltalálásához. Természetesen nagyon sok múlott a jól kalibrált célzóberendezésen, de ez magában nem volt elegendő a sikerhez, hiszen képtelen volt számításba venni a „lövegcső konyulás" okozta eltéréseket.

Az említett jelenség a folyamatos tüzelés hatására lépett fel, és a felforrósodott cső akár néhány mm-ert is deformálódhatott. Ez a látszólag parányi eltérés hosszabb távokon azonban komoly szórást eredményezett.

A gyakorlatban rövid távokon sikerrel alkalmazták az azonos ballisztikával rendelkező koaxiális (C vagy K) géppuskát a távolság pontosítására. Az ATR-ban azonban nem látható a lövedékek becsapódása, így ezen fegyver (a parancsnoki állásnál lévővel egyetemben) szinte semmire sem használható. Elkeseredésre azonban semmi ok, hiszen az ATR nem állítja megoldhatatlan feladat elé az újonc harckocsizót. A képernyő bal alsó sarkában felvillanó fehér fonálkereszt arról értesít, hogy most egy bajtárssal tudnánk végezni. A piros pont megjelenésekor pedig nyugodtan

> 1944 szeptemberére a normadiában harcoló büszke 8 – Wehrmacht és Waffen-SS – harcicsoport ereje mindössze 70 páncélosra, 36 lövegre és 14 legyengült gyalog – zászlóaljra korlátozódott.

indíthatjuk a skúlót, hiszen jó esélyünk van az ellenfél kilövésére. A célkövetés a numerikus billentyűzet segítségével történik, de ne feledjük, hogy rohamlövegek és egyes páncélvadászok esetében nem alkalmazható.

1: Lövegtorony lassú balra fordítása
2: Löveg elevácio lefelé
3: Lövegtorony lassú jobbra fordítása
4: Lövegtorony fokozatos balra fordítása
6: Lövegtorony fokozatos jobbra fordítása
7: Lövegtorony gyors balra fordítása
8: Löveg eleváció felfelé
9: Lövegtorony gyors jobbra fordítása
B: Távcső
A: Lőszertípus kiválasztása
M: Löveg / koaxiális géppuska közötti váltás
H: Páncéltest párhuzamosítása a lövegtorony állásszögével
R: Lövegtorony párhuzamosítása a páncéltest haladási irányával
Enter: Tűz a löveggel, ill. fedélzeti géppuskákkal

Space: Tűz a löveggel, ill. fedélzeti géppuskákkal

1944 nyarán kaliber szempontjából minimális volt az eltérés az ellenfelek páncéltörő lövegei között, hiszen a panzerek 75 mm-es ágyúival, a Shermanok 75 mm és 76 mm lövegei néztek farkasszemet. A megnövelt hosszúságú lövegcsövek következtében (űrméret 71x esetén L/71) azonban a német páncélosok komoly előnyt élveztek a csatatéren. Tudni illik, a cső hossza nemcsak a gránát kezdősebességére és a páncél átütőképességre volt hatással, de egyben megnövelte az effektív lőtávolságot is. A túlélés esélyei tisztán körvonalazódnak, ha összehasonlítjuk a Sherman 75 mm L/38-as, ill. a Párduc 75 mm L/70-es lövegének

> Az augusztus 7-től 21-ig zajló, a „Falaise-i zsák"-ban rekedt német egységek ellen irányuló hadművelet során a Szövetséges erők 567 páncélost és rohamlöveget, több mint 950 ágyút és tarackot, valamint 7.700 egyéb katonai járművet semmisítettek meg.

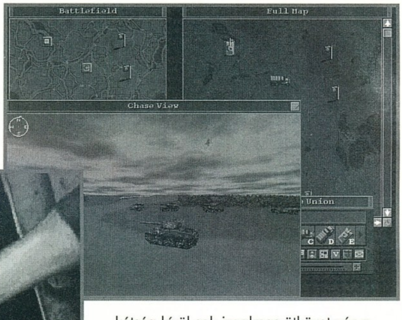
erejét. Az előbbi APC gránátja 1.000 m-en csupán 75 mm páncélzattal birkózott meg, míg az utóbbi nagy sebességű lövege – azonos távolságon – könnyedén átütötte a 130 mm-t is.

A csata hevében azonban nem ajánlatos megfeledkezni a három forgásstabilizált gránát típus helyes alkalmazásáról. Az amerikai HE és a német Spgr repeszromboló gránátok közel azonos paraméterekkel rendelkeztek. Kémiai energiájú töltetük mérsékelten volt hatásos páncélozott célpontok ellen, így használata gyalogság és gyengén védett objektumok ellen korlátozódott. Alacsonyabb sebessége miatt a gránát röppályája eltér a többitől, ezért célzásnál a Spgr, ill. HE skálát kell használni.

> A német páncélos hadosztályok igáslovát jelentő Panzer IV-es 22 évvel élte túl a Harmadik Birodalom bukását. A szíriai hadsereg színeiben harcoló utolsó harcképes példány az 1967-es Hat Napos háború során esett az izraeli hadsereg Shermanjai lövegeinek áldozatul.

A Pzgr39 klasszikus űrméretes páncéltörő gránát, mely kinetikai energiát használ a páncélzat átütésére. Az amerikai Armour Piercing Capped gránátot, mint ahogyan azt neve is sejteti, speciális keményfém kúppal látták el. Ezen módosítás oka abban keresendő, hogy bizonyos sebesség feletti becsapódás esetén, ezen tömör és hegyes lövedékek összezúzódtak anélkül, hogy áthatoltak volna a páncélon. A tompa orrú kialakítás viszont maximalizálta az átütés mértékét, míg az áramvonalas borítás megoldotta a megnövekedett légellenállás okozta gondokat.

A tungsten magos, könnyűfém köpenyű, nagy sebességű Pzgr40, ill. HVAP gránát közötti egyetlen különbség, hogy csak korlátozott számban állt az amerikaiak rendelkezésre ez a Tigris ölő lőszer. Bár



páncélvadász alakulatok prioritást élveztek ezek utánpótlásában, minden harckocsizó nagyobb biztonságban érezhette magát, ha néhány HVAP gránát is volt a lőszer között.

Ezt a Tigrisek és Király Tigrisek egyre gyakoribb megjelenése indokolta, hiszen ezen „macskáknak" nemcsak a páncélzata volt szinte átüthetetlen, de briliáns 88 mm-es lövegeik kedvező terepen akár már 2.000 m távolságból végezni tudtak bármely Sherman típussal. A legveszedelmesebb ellenfélnek azonban a jól álcázott pozícióból tüzelő JagdTiger számított, mely 128 mm L/55-ös lövegének nem volt párja.

Az ellenfél drasztikusan megnövekedett tűzereje ellenére, az angolszász páncélosokat továbbra is a 75 mm, ill. valamelyest hatékonyabb 76 mm lövegekkel látták el. A két kivételt az 90 mm lövegű M36 páncélvadász és a megkésve érkező M26 páncélos jelentették.

A helyzet a vontatott páncéltörő ágyúknál is hasonlóan alakult, hiszen a Pak43 88 mm-es L/71-ese jóval felülmúlta az M5 paramétereit.

Remélem fenti soraimnak sikerült felkelteni a pseudo-startégák kísérletező kedvét. Ha ez a mai elvárásokhoz képest hosszadalmasra sikeredett töltögetésekkel szembeni toleranciával is párosul, akkor kétség kívül sok izgalmas ütközet vár a leendő zászlóaljparancsnokokra. A következő számban, a különféle harci alakzatok jellegzetességei, az alárendelt alakulatok felépítése és lényegesebb parancsok boncolgatása mellett, természetesen megpróbálunk eligazodni az opciók labirintusában is.

Sorell

Egyéb billentyűzet funkciók:
Alt+B: Eligazítás megjelenítése
Alt+C: Igényelt állapot jelentések kiválasztása
Alt+D: Digi FX ki/bekapcsolása
Alt+E: Összecsapás beszüntetése
Alt+J: Joystick kalibrálás
Alt+M: Háttérzene ki/bekapcsolása
Alt+P: Pause
Alt+Q: Kilépés DOS-ba
Alt+S: Hang FX beállítás az ütközet alatt
Alt+V: 3D-s terep részletességének beállítása
Alt+W: Ablakméret és pozíció alaphelyzetbe való visszaállítása

MICROPROSE

\+ Eddig nem tapasztalt történelmi precizítás, látványos, részletgazdag kidolgozás, briliáns kézikönyv
– Kielégíthetetlen gépigény, percekig is eltartó töltögetés

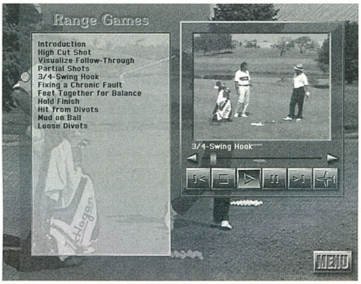
MS DOS 5.0
486/33
4 MB RAM
SVGA
42 MB HD
SoundB. comp.

88%

GOLFMÁNIA

TOM KITE THE FULL SWING AND PUTTING

Nem tudom az olvasók között hányan vannak akik aktívan golfoznak, azonban most nekik érkezett egy program. Az Interplay jóvoltából ugyanis az egyik legjobb golfjátékos, a sokszoros amerikai bajnok, Tom Kite oktat minket személyesen a golf alapjaira és az apró finomságokra. Ez a program az Intelliplay nevű cég sorozatának egyik új tagja. Ugyanilyen úgymond interaktív edző-programokat adtak ki már számos sportágról (foci, amerikai foci, baseball, tenisz, kosárlabda, röplabda, horgászás, fitness). Mi a lényege a programnak? Két CD-t töltöttek meg digitalizált video-anyaggal (quick-time formátumban). Ezekben a videokban Tom Kite a legalapvetőbb dolgoktól indulva elmagyarázza és bemutatja nekünk türelmesen a golfot. Mik ezek a fontos dolgok?



Először a normál üléshez megfelelő ütőfogással kezdi. Utána a felállás és lábtartás alapjait segít elsajátítani. Elmagyarázza hogyan kell jól lendíteni és ütni. Ezek után a célzás és a labda irányítása következik. Segít eligazodni abban, hogy különböző távolságokra és egyes speciális helyzetekben milyen ütőt kell használjunk. Elmondja hogyan kell a gondolatainkat a minél jobb eredmény elérése érdekében a feladat felé irányítani, és előre egy ütést elképzelni. Végül bemutat néhány hasznos gyakorlatot, amivel fejleszthetjük magunkat.

A második lemezen a putting-gal (a lyuk közvetlen közeléből való speciális ütés) foglalkozik. Itt bemutatja a puttingnak megfelelő, a másiktól alapjaiban eltérő ütőfogást és felállást, illetve lábtartást. Természetesen a jó putting ütéstechnika megtanításával folytatja. Foglalkozik még a különböző, általában előforduló ütőfogási és ütés-technikai hibákkal is, és mutat rájuk megfelelő "gyógymódot". A videok minősége mind kép, mind hang téren nagyon jó. A program mind tartalmilag, mind kivitelezésében kiváló. Félek azonban, hogy csak egy nagyon szűk rétegnek van még rá Magyarországon szüksége, nem úgy, mint kinn.

THE SKINS GAME AT BIGHORN

Rengeteg golf-program készült PC-re, melyek között már volt jó néhány kiváló is. Gondoljunk csak a Links Golf-ra vagy a PGA Tour Golf-ra. Mindkettőnek széles rajongótábora van, és sorra jelennek meg hozzájuk a bővítőlemezek (pályák).

Ezek a programok alapvetően arra törekedtek, hogy minél élethűbbek legyenek, és emellett igyekeztek minél szebbé is tenni a grafikát. A megjelenítőrendszer alapját a valós táj valamilyen számítógépes leképezése adta.

Nemrég megjelent egy program, mely ezektől a módszerektől eltérő, új utat kezdett járni- Picture Perfect Golf.

Mint már neve is mutatja, ebben a program készítői agyon-fotózták és digitalizálták magukat. A játékban úgymond digitalizált képek, mint háttér előtt imitálhattuk a golfozást.

Ez lehet, hogy nagyon szép lett, de semmi köze nem volt már a képernyőn mutatott golfnak a valósághoz, így szerintem totális vakvágány ilyen irányba elindulni. (Hasonló dolog ez a golfjátékoknál, mint az agyon-digitalizált és renderelt „interactive movie-k" a kalandjátékok között.) Sajnos a Skins fejlesztői is ezt a módszert választották, és vitték el a maximumig. A játék Windows alatt fut. Bár a játékos animációja és a háttér gyönyörű, csak ne kezdjünk el ütni. Onnan kezdve idétlen lesz az egész. Szimulációt remélem nem vár senki.

Összesen annyit adhatunk meg, hogy milyen irányba és milyen erősen üssünk-kész kifújt. Lábtartás, ütő tartási szöge és efféle extrákat hiába keres bárki. Hogy mi alapján számolja ki a labda mozgását a gép, nem tudom. Nekem sokszor határozottan esetlegesnek tűnt. A legnevetségesebb azonban, mikor az ütés végén leérkezik a labda, ugyanis a megfelelő háttér előtt mindig a kb. mondjuk 20 féle labda-pattogás-animáció egyike látható. Ultrareális, nemde!?

Néhány ütés után egyszerűen röhejbe fulladt nálam a játék. Sokan erre valószínűleg azt mondják, hogy az a baj, hogy Windows-os a játék.

Erről a véleményem az, hogy tényleg kár Windows alá készíteni ezeket a játékokat, de azért volt már példa jó Windows-os golfra is, lásd Microsoft Golf, mely a Links Golf Windows-os változata. Egyébként most készül a második része. Összegzésül, ez egy bukás program önsanyargató golf-kedvelőknek.

Charlie

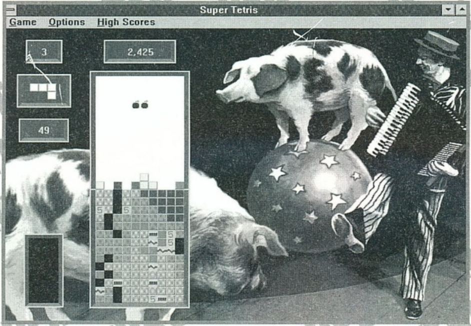
INTERPLAY

+ szépek a képek és a játékos animációja

– minden más

MS WINDOWS 3.1
486/33
6 MB RAM
VGA
5 MB HD
Windows Sound System

40%



Mi jut eszedbe, ha azt a nevet hallod, hogy Alexey Pajitnov? Meglehet, hogy semmi, de akik egy kicsit is odafigyelnek a programok alkotóira, azok tudják a választ: Tetris. Milyen különös, ez az a játék amivel mindenki szívesen játszik és ha elkezdi az ember, bizony nehéz abbahagyni. Meg is jelent szinte minden géptípusra és sikerét nem tudta túlszárnyalni sem a Zyconix, sem a Clikk Clakk, hogy csak néhányat említsek a tengernyi logikai-ügyességi játékok sorából. A Spectrum Holobyte legújabb CD-jén három ilyen kategóriájú játékot is találhattok.

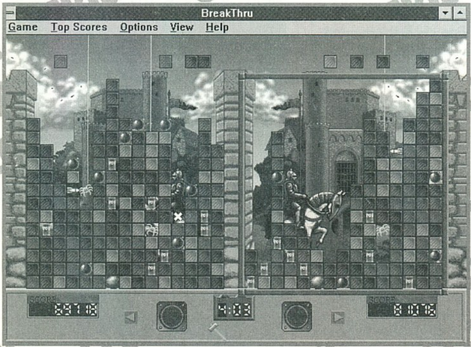
SUPER TETRIS

Azt hiszem ennek a bemutatásával nem lesz gond. A hagyományos Tetris, egy kicsit igényesebb grafikával jelent meg. Játszható egymás ellen, egymásért és versenyezve, tíz nehézségi szinten. A feladat és a módszer a szokásos.

BREAKTHRU

Ez a játék még meglehetősen közel áll a Tetrishez, de mégis egészen más. Itt a már kész falat kell lebontani. A vízszintesen vagy függőlegesen érintkező, azonos színű téglákat lehet kivenni. A cél természetesen a terep letisztítása. Ez eleinte nem jelent gondot, de a nehezebb szinteken már megjelennek a pókok, hordók és homokzsákok. Persze mindenre van megoldás, ha a játékos elég gyors, ügyes, ravasz és szerencsés. A pókok és a hordók egy-egy rakétával vagy robbantássorozattal pusztíthatók. A homokzsákokkal már több gond lesz, de ha van üres tér, akkor rakétával beterelgethetők valamelyik sarokba. Emellett nagy segítség a szupertégla, ami a választott színt kiemeli a falból.

A Breakthru szintén játszható kettesben is és az igazi „szépségét" hard fokozatban mutatja meg...



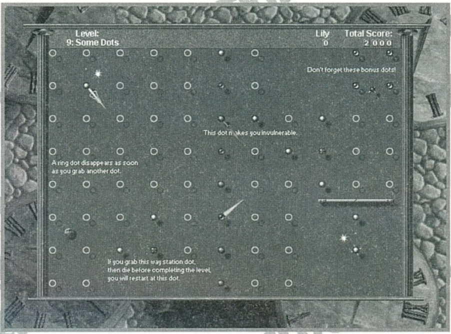
CLOCKWERX

A feladat első látásra pofon egyszerűnek tűnik: csupán egy mutató eljuttatása a kijelölt célpontig. Mi lehet ebben olyan érdekes?! Tudod mit, próbáld ki!

A játékot négy nehézségi fokozatban játszhatod és kezdőknek bőven elég a child, esetleg az easy. Hogy miért, majd meglátod! A pályák egyre nehezebbek és elgondolkodtatóbbak. Logika, ügyesség, fejtörők – ezek a ClockWerx fő jellemzői. Nem is gondoltam volna mennyi mindent ki lehet hozni egyetlen mutató forgatásából! Van itt izgalom bőven. Eleinte csak szépen összeszedjük a bónuszpontokat és irány a célpont. Aztán megjelennek az ellenséges mutatók is. Némelyik mozog az ő területén belül, mások „csak" egy helyben forognak (mindig a legrosszabb helyen). Ezután következnek a felbukkanó aknák, időzített bombák és savas cseppek. A teleportok is csak kezdetben tűnnek barátságosnak, de ezeknek a használata sem olyan egyszerű, mert figyelni kell a mutató megfelelő beállítására, az érkezési terület viszonyaira, stb. Persze vannak még zárt ajtók és egyéb nyalánkságok, melyek biztosítják az újabb és újabb meglepetéseket szintről szintre. Az időintervallumot már nem is ecsetelem! A játékot játszhatjátok ketten is. Szerintem ennek a stuffnak minden esélye megvan arra, hogy túlszárnyalja a többieket. Hogy a királyt, azaz a Tetris-t is legyőzi-e, az a jövő titka...

Mit is írhatnék így összegzésül a Spectrum Holobyte programcsomagjáról? Mindhárom game abbahagyhatatlan. Igaz ami igaz, a szókincsem kiegészült néhány indulatszóval és olykor bizony megnyomtam a mágikus három gombot, de aztán odabent valami csak nem hagyott nyugodni, s ezután kezdődött minden elölről...

Lily



MICROPROSE

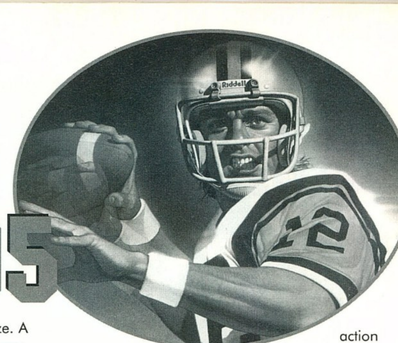
+ Minden.

– Nincs.

MS DOS 5.0,
MS WINDOWS 3.1
386/33
4 MB RAM
VGA
15 MB HD
Windows Sound System

97%

ULTIMATE FOOTBALL '95



A Földön egy új vírus ütötte fel a fejét, mely veszélyességét tekintve az Ebolával vetekszik. Ez először a számítógépes grafikusokat támadja meg, majd időben valamivel később a számítógépes játékosokat. A tudósok értetlenül álltak az esetek előtt hosszú ideig. Végül hosszas vizsgálatok után Render-kórnak nevezték el a betegséget. A vírus hordozója egy 3D-Studiónak nevezett, egyébként teljesen hasznos program volt. Az egyik első igazán prominens áldozatnak a Microprose sportjátékait készítő programozói csapat tekinthető. Rajtuk teljesen elhatalmasodott a kór, ezért úgy döntöttem, az ő példájukon mutatom be a vírus működését.

Tavaly a Dynamix NFL Football sorozatára válaszul, a Microprose kihozta az Ultimate Football című amerikai-foci programját. A játék nem volt rossz. Mint majdnem minden Microprose játékban, itt is a lehető legnagyobb élethűségre és összetettségre törekedtek. A grafika már akkor is magán viselte a renderelés egyes negatív jeleit, de elfogadható volt. Mostanra azonban teljesen elszaladt velük a ló. Nem tudom mit gondolnak Microprose-ék a mai játékokról, de egy NBA Live, stb. korszakában egy ilyen introval kezdeni a játékot, az bizony szegénységi bizonyítvány. Hosszú, ötlettelen, egyszerű és unalmas renderelt introt tettek a játék elé, egyszerűen siralmas volt, inkább ne lett volna semmi. Rájöhetnének végre, hogy a 3D-Studio nem a siker záloga, bár jól és jóra használva csodákra képes. Annyira nem tetszett az intro, hogy szinte nem is volt kedvem játszani a játékkal. Azért erőt vettem magamon.

A menük természetesen ismerősek voltak:

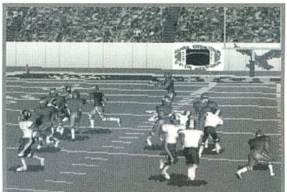
PLAY FOOTBALL: Kezdődjék a meccs!

TEAM EDITOR: Itt szerkeszthetjük át csapatunkat. Kérhetünk INFO-t 8 tulajdonság alapján, átírhatjuk a keretet (ROSTER), a kezdőjátékosokat (STARTERS) és az edzőt (COACHING).

PLAYBOOK EDITOR: Itt szerkeszthetjük át a csapat által használt figurákat, formációkat, védelmi felállásokat. Az *EDIT PLAY*-nél tudjuk átszerkeszteni a csapat playbook-jában levő kész figurákat. Az *EDIT FORM*-nál hozhatunk létre új formációkat, melyeket majd bevehetünk a playbook-ba. Az *EDIT LINE*-nál készíthetünk új védelmi felállásokat. A *SERIES*-nél, nevének megfelelően formáció-sorokat állíthatunk össze. A *PRACTICE*-nél tudjuk a készített vagy változtatott formációkat kipróbálni. Végül a *FILE*-s nál lehet lementeni.

A *LEAGUE PLAY* pontnál természetesen a bajnoksággal kapcsolatos dolgok irányíthatók. STANDING: helyezések. TEAMS: a csapatok átszerkesztése (EDIT) és statisztikák róluk (STAT).

A *LEADERS* pontnál az egyes kategóriákban legjobbakat nézhetjük meg. A *PLAYERS*-nél a játékosokat tekinthetjük meg, míg végül az *INJURIES*-nél a sérülésekről kapunk összefoglalót. A *LEAGUE SETUP* almenüben a bajnoksággal kapcsolatos legfontosabb dolgokat lehet beállítani. Itt tudunk már elindított bajnokságot betölteni (LOAD), törölni (DELETE) vagy újat indítani (CREAT). Az *OWNERS* pontnál tudjuk beállítani, hogy melyik csapatot irányítsa a gép és



melyiket mi. A *TRADE*-nél lehet játékosokat adni-venni.

A FILM VIEWER-ben a mérkőzésből felvett jeleneteket nézhetjük meg.

Ha el akarunk kezdeni játszani egy mérkőzést, akkor először ki kell válasszuk a hazai (HOME) és vendég (VISITOR) csapatot, milyen playbook (PLBK) alapján akarnak játszani, és hogy ki (gép, humán) irányítja, illetve mivel. Alul lehet beállítani a meccsre vonatkozó egyéb alap dolgokat, ezek felülről lefele:

Autosub: gép automatikusan cserél;

Auto play select: A helyzetnek megfelelő formációt kiválasztja a használt playbookból; Negyed hossza; Stadion: fedett vagy nyitott; Napszak: nappal vagy este van; Időjárás; Hőmérséklet; Szél iránya és erőssége; Hang; Melyik év szabályai érvényesek.

A játékot többféle üzemmódban játszhatjuk: coach módban tulajdonképpen az edző szerepét töltjük be és a lényeg, hogy melyik figurát választjuk ki a csapatnak az adott helyzetben; míg az action módban azonban a csillaggal jelölt játékost irányítjuk. A játék közben time out-ot az ALT-T-vel kérhetünk. A játékot többféle kamera-nézetből is követhetjük, melyek között a funkció-billentyűkkel válthatunk. A kameramozgásnak négy fajtája van: fix kamera, labdát követi, aktív játékost követi vagy a helyzetet követi.

A játék összességében nem lenne rossz. Az összes NFL-játékos neve és statisztikája benne van. Rendkívül összetett – minden átszerkeszthető, a csapatoktól kezdve, a játékosokon át a taktikákig-felállásokig. Aki nem csak egy kicsit „rögbizni" szeretne, annak itt a kánaán, órákon át tervezgethet. Azonban szerintem a grafika sokat ront az összképen. A játékosok renderelt figurák, textúrák nélkül, ami túl steril összképet ad. Hiába az élethű kamerák, meg minden. A játszhatóság szintén jó, bár a (1989-es!) referencia-programomat, a Mike Ditka Football-t most sem sikerült ebben túlszárnyalni. Számomra ez a program egy jó középmezőnyt jelent.

Charlie

MICROPROSE

+ összetett, minden ma elérhető adatot felhasználtak hozzá

– nincs GUS support, pocsék intró, renderelt játékosok

MS DOS 5.0
386/33
4 MB RAM
SVGA
7 MB HD
SOUNDBLASTER comp.

70%

COMPLETE BASEBALL '95

A Microsoft Home sorozat egyre bővül. A különböző klasszikus enciklopédiák mellett egyre több szórakoztató kiadványuk jelenik meg e sorozatban, pl. a Fury3 nevű játék.

Korábban volt már szerencsém írni a Microsoft Complete Basketball-ról. Ez az új program annak édestestvére, csak nem kosárlabdával, hanem mint neve is mutatja, a baseball-lal foglalkozik. Ez a sport a kosárlabda, a jégkorong és az amerikai foci mellett az egyik legnépszerűbb sportág Amerikában. Így már érthető miért éppen ezen sportok számítógépesített enciklopédiáit jelenteti meg CD-n a Microsoft. A CD adta lehetőségeket igen jól kihasználták benne. Rengeteg adatot, hangfelvételt és videot préseltek egy lemezre egy jól megtervezett felhasználói felület alatt.

A program főmenüje igen szép, itt nyolc lehetőség közül választhatunk: Az ALMANAC pont egy évkönyvet takar. 1911-től kezdve vannak itt adatok. A Season Summary egy-egy szezon összefoglalója. Az Awards and honors-nál a különböző években kiosztott díjakat és kitüntetéseket tekinthetjük meg. Az All-Star games-nél az évenkénti all-star meccsek eredményét tanulmányozhatjuk. League Leaders: az egyes kategóriákban a szezon legjobbjait nézhetjük meg. Postseason: a bajnoki szezon utáni események ismerhetők meg itt. Végül Final Standing: a szezon végeredménye.

A **BALLPARKS** pontnál a ma is használt és a régi stadionokat ismerhetjük meg. A Park details-nél a stadion képét és az ülőhelyek elrendezését láthatjuk. A City services gombra klikkelve pedig a környék térképét tanulmányozhatjuk (odavezető utak és város szolgáltatásai).

A **CHRONICLE** pont afféle baseball történelemkönyvként funkcionál. A History pontnál a baseball sporttörténete ismerhető meg. A Stories-nál érdekes sport-történeteket olvashatunk. Award history-nál az egyes állandó díjak sorsát követhetjük nyomon évről évre. A Previous Leages-nél elmúlt bajnokságokban bogarászhatunk. Végül a New York Times 100 Players-nél a legjobbként kiválasztott játékosok karrierjével ismerkedhetünk meg közelebbről.

A **TEAMS** pontnál az egyes csapatokkal foglalkozhatunk részletesen. History: a csapat története az alapítástól napjainkig. Rosters: a csapat keretei évről évre. Stats: rengetegféle statisztika a csapatokról. Leaders: az egyes kategóriákban a csapat legjobbjai. 1995 Shedule: az ez évi bajnokság naptára- mikor, hol, kivel fog játszani a csapat.

A **PLAYERS** pontnál a játékosok adatai olvashatók. Életútjuk, karrierjük és statisztikáik vannak itt összefoglalva.

A **RECORDS** pontnál az egyes kategóriákban (pl. legjobb ütőjátékos, legjobb dobó,..) elért rekordok vannak feldolgozva. A players carrier-nél az egyes játékosok karrierjét követhetjük nyomon. A player season pontnál az egy-egy szezon alatt nyújtott teljesítményüket. A team carrier az egyes csapatok karrierjét tartalmazza- eredményeiket, sikereiket, kudarcaikat eddig összesítve. A team season pedig az egyes szezonokban produkált eredményeiket.

TRIVIA: ez egy nagyon fontos menüpont. A CD használatával mostanra elvileg már kibővített tudásunkat tesztelhetjük le itt egy kvíz révén. Kérdeztethetünk egy-egy kategória (pl. csak játékosok) alapján, vagy minden kategóriából egyszerre. A program közben számolja a találati százalékot.

DAILY: ez a pont még kevésbé használható nálunk. Hálózatról a segítségével lekérhetők a naprakész adatok, a változások a bajnokságban (pl. ki sérült le a hétvégi fordulóban, mik lettek az eredmények, ki játszott,...). Eszméletlenül fontos és hasznos funkció. A rajongók így egy állandóan friss adatbázissal rendelkeznek.

A program hipertext rendszerű, így ha egy témához tartozik egy hanganyag vagy egy video, akkor az a szöveg olvasása közben a megfelelő jelre klikkelve megjeleníthető, vagy akár automatikusan is megjelenik. E formátum révén dinamikusan tudunk minket érdeklő dolgok után keresni a program adatbázisában. Aki érdeklődik a baseball sapkán túl is a baseball iránt, és követni szeretné a baseball-bajnokságot, annak erősen ajánlható ez a CD.

Charlie

MICROSOFT

\+ jól felépített, szép, minden fontos adat benne van

– csak statisztika-kedvelőknek

MS WINDOWS 3.1
386
4 MB RAM
SVGA
3 MB HD
Windows Sound System

82%

Esik az eső és hideg van, ám nagy szerencse, hogy csak kint és itt a szobában nem. Erősen bízom benne, hogy ez az áldott állapot nem is fog megváltozni a közeljövőben, mert valahogy nehezen tudom elképzelni magam amint jó néhány réteg ruhában és esernyővel a kezemben próbálom a PC-t életre kelteni, aki köztudottan szintén utálja az esőt és a hideget és ezt nemes egyszerűséggel úgy adja az ember tudtára, hogy nem dolgozik tovább és slussz. De hát mint mondottam volt ilyen probléma jelenleg nem fenyeget, így aztán a világon semmi sem akadályozhat meg benne, hogy csináljak egy jó kis levrovot. Mivel tulajdonképpen semmi egyéb közlendőm ezen a kis időjárás-jelentésen kívül nincs, arra gondoltam hagyjuk ma a bevezetőt ennyiben és lássuk mit hozott a postás bácsi ebben a hónapban a számlákon kívül.

COMPFAIR ÉLMÉNYEK

Hello Mindenki! Úgy gondoltam írok. Mégpedig ezért: a Compfair második napjára (11-e) elmentünk a Vajda Péter számtechnikai szakosai. Odamentünk a GURU standjához, mikor egy csávó megszólalt a pult mögül: „Segítsek valamiben? Kerestek valamit?". (Mivel hárman voltunk: Viktor, egy magas zöld dzsekis srác, Peti, egy alacsony és én egy középmagas fiú vagyok) **(Szerencsés összeállítás. Pont ellátok egymás feje felett ha a megfelelő sorrendben álltok egymás mögé. Brazil)** Nos, annyira el voltunk merülve a dolgainkkal, hogy én erre azt feleltem: „Igen, egy táskát szeretnék, mivel Viktor nem tudja mibe rakni azt a sok prospektust". Erre a csávó elröhögte magát. Szeretném megtudni, hogy ki volt az (Brazil légyszi az egyik PC GURU levrovjában írd má' meg!), mert biztos idegbetegnek nézett, pedig én hót normálisnak érzem magam. **(Majd kinövöd. Brazil)** Tehát nem vagyok hülye! Tényleg, aznap ki volt ott a szerkesztőségből?

Hát ha úgy jobban belegondolok, akkor fogalmam sincs. Mostanában nem nagyon szoktam nyilvántartani, hogy ki mikor és hova és miért megy. Fene tudja miért, de nem érdekel. Mellesleg gyanús nekem, hogy esetleg nem is a GURU standon jártatok. A leírás alapján túl kedves és intelligens volt a fogadtatás és ez erősen több mint érdekes. Persze lehetséges, hogy valami bérelt mosolybohóc volt ott éppen, de arról meg végképp nem tudok, hogy ilyeneket alkalmazott volna a Bear. Bár az is lehet, hogy éppen akkor mentél oda amikor az a valaki aki ott állt éppen kaja után volt, és a teli pocakjának köszönhetően kissé békülékenyebb hangulatban lopta ott a napot. Ki tudja. Mindenesetre furcsa...

Na, visszatérve, már mindenütt táskát kerestem, mivel az volt a kikötés, hogy ha szerzek egy szatyrot, akkor keresünk egy illemhelyet (na nem azért!), mivel már nagyon ki kellett eresztenem magamból a vesém által kitermelt vegyi folyadékot. **(És azt feltétlenül haza akartad vinni egy szatyorban??? Brazil)** Csak egyedül nem akartam menni, mivel nem ismertem a terepet, meg szétválni sem akartam **(Nem csodálom. Brazil)**, mert lekéstem volna a gyülekezőt az osztállyal (később úgyis szétváltunk, én egyedül maradtam, s le is késtem a találkozót, mivel én ½ 3-ról tudtam, s 1-re kellett ott lenni a kapunál). Na, végül is lett szatyor, egy Vírus Busteres, s mentünk rötyit keresni. Fél óra múlva találtunk is egyet, hál istennek éppen időben. Beszélgettünk a WC-s nénivel (nem tudom, hogy mondják ezt a foglalkozást), s kiderült, hogy Öcsödi születésű (ott van tőlünk 7-8 km-re, s ott lakik a nagymamám is). Viktor inni akart egy korsó sört, de mivel 150 Ft volt egy korsó, letett róla. Kérdeztem, hogy ő mennyiért szokta venni, mire mondta, hogy 40-50 forintért. Ezután nem lepett meg a 80 Ft/3 dl üdítő (itt 42 Ft műanyagpohárral együtt).

Még egy kérdés: a háttérben TV-n mentek introk, játékbemutatók. Olyat honnan lehet szerezni (én most videokazettára gondolok) és mennyiért? A Rebel Assault II intrója egyszerűen király! Ilyen szépen összedolgozva még nem láttam introt.

(Kóródi Gábor, Békésszentandrás)

Úgy veszem észre, meglehetősen kevés dolog keltette fel az érdeklődésedet a kiállításon. Legalábbis eléggé úgy tűnik innen, hogy olyan nagyon sok számítástechnikai szemfényvesztés nem ragadta meg a figyelmedet, vagy legalábbis túl sok energiádat emésztette fel a szatyor meg a WC keresés. Egyébként nem igazán értem, miért éppen a WC-s néni került a központba, szerintem sokkal jobb felhozatal volt a standoknál, de hát nekem mindegy, és különben is, kinek a pap kinek a paplan. Különben nem nagyon csodálkozom ezen az érdektelenségen, én sem láttam sok érdekeset a kiállításon (egy nagyon dekoratív kinézetű néger hostessen kívül), amitől egyből eldobtam volna a maradék agyamat. Azért akadtak persze érdekes dolgok, csak meglehetősen kevés, és azokat sem volt kedvem nagyon megnézni mert éppen valami jófajta vírusos fertőzés kellemes hatásával küszködtem, amin még a Vírus Busteres szatyor sem segített volna. Na mindegy, ezen is túlvagyunk, majd a Computer Karácsony jobb lesz, feltéve ha éppen nem leszek tök lerobban állapotban. De miért lennék? A Viktornak üzenem, hogy jobb ha felkészül lelkileg már előre az összes kiállításra, az ilyen helyeken ugyanis nem lehet olcsón jó sört inni, csak drágán rosszat. Üdítőre ugyanez vonatkozik, de olyat meg úgyse vesz épeszű ember. Mint ahogy videokazettát sem, tele játékdemok videoival, mert azokat kapni szokás. Igaz ugyan, hogy el kell menni érte az ECTS-re, de annyit azért megér, hiszen másért miért mennének a Bearék minden évben kétszer Londonba, ha nem ezért?

EGY TARTALMASABB LEVÉL

Dear Brazil!

A múlt havi levrov késztetett arra a rémtettre, hogy levelet írjak Neked. Remélem nem haragszol azért, hogy így némi többletmunkát adok a levelemmel. Egyébként ezalatt a 3 év alatt annyira megtetszett az újság, hogy előfizettem. És íme a levelem fergeteges tartalma.

1. Az Ultima UW. 2-ben hogy néz ki a dezintegrátor az info kristály és a kontroll kristály? Valamint írhatnál a skillekről és a spellekről!

Khmm. Azt hiszem ha tőlem vársz ezekről az izékről infokat, akkor bizony sose leszel okosabb. Az életemben nem láttam azokat a bigyókat és megmondom őszintén, nem is igazán izgatják a fantáziámat. A skillek és spellek dettó ugyanez a kategória.

2. Tudtok-e sokszorosítani az Utlima UW. 2-ben? Ha nem akkor leírom. A kívánt tárgyat tegyük pl. egy dobozba és ez után mentsünk az 1 helyre. Ha végeztünk idáig, akkor fogjuk meg azt a dobozt, amiben benne van a sokszorosítani kívánt tárgy és tegyük le magunk elé, majd mentsünk a 2. helyre. Mindezek után lépjünk ki az UW. 2-ből és a save1 lev.arkját másoljuk a save2 lev.arkjára.

Nagyszerű. Ki gondolná, hogy mennyi minden van amit sosem fogok használni.

3. Lily-től szeretném kérdezni, hogy lehet használni a repülőt a Sim Farm-ban, ha mindig lezuhan?

Momentán éppen nem tudom a Lilyt megkérdezni, azért csak a saját véleményemet mondhatom, mégpedig hogy 1. rövid ideig... 2. mondjuk időnként töltesz bele üzemanyagot, 3. örülsz, hogy nem te ülsz a repülőben, 4. mittudomén. (5. Írj levelet a Lilynek! – a törd.)

4. Az első PC GURU lemezmellékletéről legyetek szívesek egy befizetési csekket küldeni.

Megtörtént. Nehogy azt mondd, hogy nem tudunk semmit sem tenni érted.

5. A Privateer amit árultok az CD-s?

Miért, árulunk Privateert? Lehetséges persze, de a legutóbbi listában biztosan nincs benne. A GURU-tól rendelhető programok mindegyike CD-s, ami mellesleg olvasható is a hirdetés szövegében. Ha egy mód van rá, akkor olvassátok el időnként amit leírunk, néha nem csak ökörségeket találtok az újság lapjain.

6. Az UFO1-nek mik a követelményei?

Eszméletlenül sok szabadidő, többnapi hidegélelem, megértő családtagok akik nem zavarnak miközben játszol vele (sőt legjobb ha elköltöznek amíg be nem fejezed a játékot), miegyéb. Esetleg nem árt egy PC sem, gondolom úgy egy átlagos 486-os biztos elég hozzá.(Elég egy 386-os is, azon is tökéletesen futtatható. E témában LAZA vagy SAKMAN az illetékes, írj nekik – a törd.)

7. Miért van két oldalon a tartalomjegyzék a PC GURU-ban?

Mert az a gigantikus tartalom valamint a bőséges és fontos információk nem férnek el egy oldalra. Vagy az is lehet, hogy design. Vagy csak. Fogalmam sincs.

8. Nem „hordtátok" le egy kissé nagyon a Win95-öt? Hiszen egy másik szaklap égre-földre dicséri a Win95-öt.

Na pont ezért. Éppen elegen fognak róla ódákat zengedezni és dicsőíteni a nagyságát, ám az árnyoldalairól érdekes módon hallgatnak mint a sült galamb. Szerintem nem lett olyan nagyon lehordva itt nálunk. Lenne még mit mesélni róla. És nem csak szépeket...

(..) (Szabó Sándor, Budapest)

Ma azonban már nem mesélek sem a Win95-ről sem másról, mert ahhoz hely kell, méghozzá sok, az meg nincs. Így aztán azt a néhány levelet amire nem tudtam most válaszolni, elrakom ínségesebb napokra, hátha jók lesznek még valamire. Találkozunk egy hónap múlva. Legyetek jók és szobatiszták.

Brazil

A

PC GURU

A SZÓRAKOZTATÓ INFORMATIKAI MAGAZIN

16 OLDALAS HARDWARE - SOFTWARE MELLÉKLETE

1995/12

TARTALOMJEGYZÉK

Microsoft Works 4.0 for Windows '95 2
Hírek a nagyvilágból 6
miroSOUND PCM 12 8
Suncom joystick-ek 9
Music Vision Part I 10
Gravis Ultrasound zenélési lehetőségek 11
Diamond EDGE - a jövő multimédia szabványa? 12
Multimédia CD-ROM-ok 13

A megjelent írásokkal és termékekkel kapcsolatban bővebb információt a forgalmazó cégek nyújtanak. Kérjük, őket keressétek fel ezzel kapcsolatban.

Jelentkezés a melléklet lapjaira:

GURU hirdetésfelvétel - Tel.: 113-0114

Névjegy

Microsoft Szoftverinformáció
Madách Trade Center
1075 Budapest.
Madách Imre u. 13-14.

Tel.: 2MS-INFO, azaz 267-4636

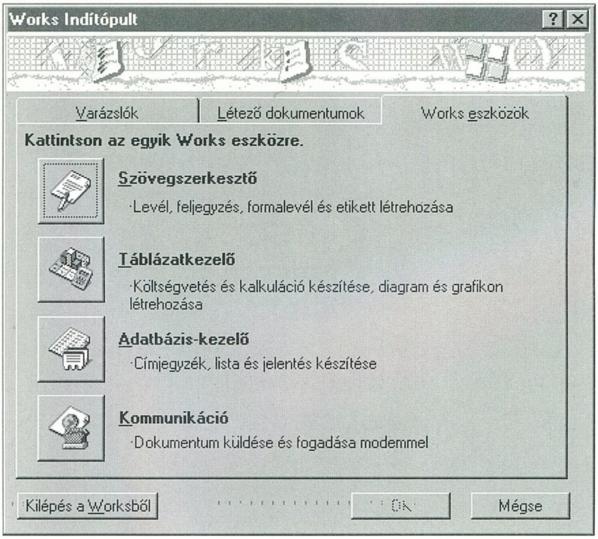
MS Works 4.0 for Win`95

Microsoft WORKS 4.0 for Win '95

A Microsoft Works program azok számára készült, akik csupán olyan egyszerű dolgokat szeretnének csinálni a számítógépen, mint levelet írni, árajánlatot összeállítani, CD lemezeiket nyilvántartani, vagy telefonon keresztül egy másik géppel kommunikálni. A Works valójában nem más, mint négy egyszerű eszköz (szövegszerkesztő, táblázatkezelő, adatbázis-kezelő és kommunikációs program) - egyetlen programba integrálva. Az eszközöket a Works elindítása után megjelenő indítópultról lehet meghívni. (Az indítópultot egyébként később is bármikor előhívhatjuk.)

Az integráltságnak köszönhetően egyszerűen megoldható az eszközök közötti adatcsere. Átvihetünk egy táblázatot vagy diagramot a táblázatkezelőből a szövegszerkesztőbe, egy adatbázist a táblázatkezelőbe, stb. Az eszközök együttműködésre is képesek: ezt körlevelek készítésére vagy borítékok címzésére lehet felhasználni.

A Works tervezésekor a hangsúly elsősorban az egyszerűségen volt: ha bonyolult feladatokat szeretnénk megoldani, akkor valószínűleg komolyabb alkalmazásokra (Word, Excel, Access) lesz szükségünk. Az egyszerű használatot segítik a gyakran előforduló típus-dokumentumokat készítő programok, a varázslók.
Ha rákattintunk az indítópult Varázslók nevű fülére, találunk egy meglehetősen hosszú listát mindenféle gyakran használatos dokumentumról (címjegyzék, önéletrajz, fax fedőlap, stb.) Kiválasztva egy tételt, egy varázslónak nevezett program indul el, „aki" feltesz nekünk néhány kérdést, a válaszaink alapján pedig elkészíti a dokumentumot. Ezen azután saját ízlésünk szerint végezhetünk apróbb módosításokat. Indítsuk el például a szórólapot készítő varázslót!!

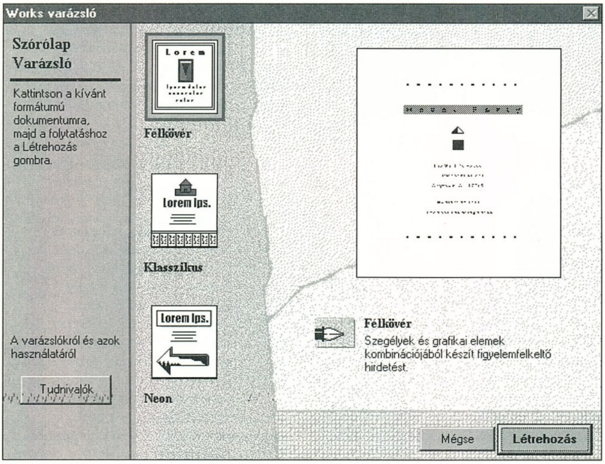


A Works szórólap készítő varázslója

Készítsünk egy „Klasszikus" típusú szórólapot!! (Olyat, aminek letéphető kis fecnik vannak az alján.) Rákattintva a Létrehozás gombra, a Varázsló készít egy szövegszerkesztő dokumentumot: a mi dolgunk már csak annyi, hogy beírjuk a megfelelő szöveget. A figyelemfelkeltés végett tegyünk a szórólap tetejére egy képet!! A Beszúrás menü ClipArt parancsát választva keressünk egy szimpatikus képet a párbeszédpanelen!! A képet a beszúrás után az egérrel tudjuk méretezni. Külön figyelmet érdemelnek a szórólap alján elhelyezkedő letéphető cetlik: ezek WordArt objektumok (a szövegszerkesztővel ugyanis nem lehet oldalra döntve írni.) Ha duplán rákattintunk egy ilyen objektumra, megjelenik egy kis párbeszédpanel, ahol meg tudjuk változtatni az objektum szövegét. Az eredmény (Nyomtatási kép formátumban) így néz ki:(kép -->)

Hogyan vásároljunk számítógépet??

Tegyük fel, hogy új számítógépet szeretnénk vásárolni, de nincs rá csak kétszázezer forintunk. Össze kell tehát írnunk, hogy mit szeretnénk, majd kerítenünk kell egy árlistát és megnéznünk, hogy a kiválasztott konfiguráció belefér-e a költségvetésbe. Ennél a lépésnél már segítségül hívhatjuk a Microsoft Works táblázatkezelő eszközét, (feltéve, hogy a beszerezni kívánt gép mellet már van egy másik számítógépünk).
Először is válasszuk ki az árlistából az alkatrészeket, amelyekből az új gépet szeretnénk összeállítani!! Írjuk be ezután a tételeket az üres táblázat egymás alatti celláiba (egy cellába csak egy tétel kerüljön). A következő oszlopban tüntessük fel, hogy melyik alkatrészből hány darabra van szükség. (Ne spóroljuk meg az 1-es számokat sem, ennek később lesz jelentősége.) A harmadik oszlopba az ár kerül. Ne írjunk utána a pénznemet, ezt a



Works automatikusan fogja megjeleníteni!! Ahhoz, hogy egy cellában lévő számot a táblázatkezelő ne közönséges számként, hanem mondjuk pénznemként jelenítsen

meg, meg kell formáznunk a cellákat a kívánt megjelenítési módra. Ez a Formátum menü Szám... parancsával történik: a képen látható párbeszédpanelen megtaláljuk a lehetséges formátumok felsorolását.

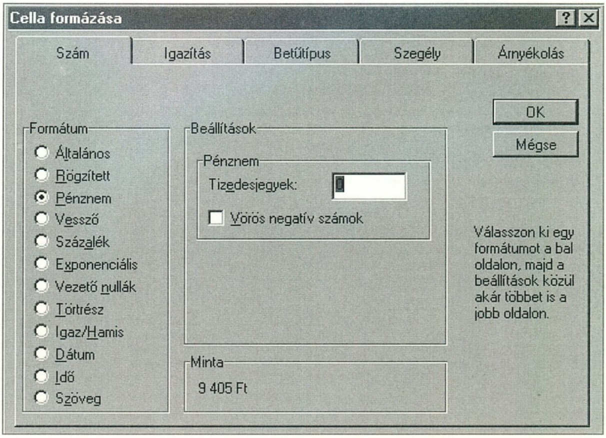
Következő lépésként ki kell számolnunk az alkatrészek árát (darabszám szorozva egységárral), azaz a második és harmadik oszlop szorzatát. A táblázatkezelő celláiba nem csak számokat és szöveget írhatunk, hanem képleteket is. A képletek más cellák adataiból számolnak ki egy értéket és az eredményt jelenítik meg a cellában. Ha tehát a példán beírjuk a D4 cellába, hogy =B4*C4, akkor eredményként a B4 és C4 cellák értékeinek szorzata fog megjelenni. (A képletet egyenlőségjellel kell kezdeni - innen tudja a Works, hogy képletről van szó.) Ehhez hasonló képletekkel kell kitölteni a negyedik oszlop többi sorát is. Szerencsére ez olyan gyakori feladat, hogy automatizálták: jelöljük ki az egérrel a D4-től D14-ig terjedő tartományt és válasszuk ki a Szerkesztés menüből a Kitöltés lefelé parancsot. Ez feltölti a kijelölt tartományt a legelső sorban lévő képlettel, megfelelően módosítva a sor- és oszlophivatkozásokat. Ha a nézet menüben bekapcsoljuk a Képletek nevű kapcsolót, akkor a negyedik oszlop celláiban a számok helyett az őket kiszámoló képleteket fogjuk látni. Így meg tudunk győződni róla, hogy a Kitöltés lefelé parancs csakugyan a helyes képletekkel töltötte ki a cellákat.
Állítsuk most elő a negyedik oszlop celláinak összegét, más szóval számoljuk ki a számítógép árát. Ez tényleg „gombnyomásra" történik: kattintsunk az egérrel a D16-os cellába és nyomjuk meg az eszköztáron látható szumma gombot!!

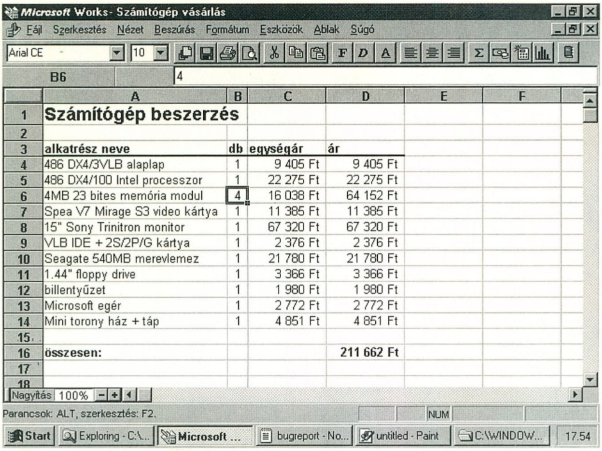
A szumma gomb az összegző függvényt tartalmazó képletet szúr be a cellába és argumentumként kijelöli a D16 feletti, számokat tartalmazó cellákat. Üssük le az Enter-t és máris látni fogjuk, hogy hosszabbra nyújtózkodtunk, mint ameddig a költségvetésünk ér, a végösszeg ugyanis meghaladja a kétszázezer forintot.

Nem tehetünk mást, minthogy csökkentjük az igényeinket, például négy darab memóriamodul helyett csak kettőt veszünk. Ha kijavítjuk a B6-os cellában a négyes számot, a táblázatkezelő automatikusan újraszámolja azokat a képleteket, amelyekben a B6 szerepel, így azonnal láthatjuk, hogy a változtatás hatására mennyivel csökken a végösszeg. Egyes tételeket próbaképpen ki is húzhatunk a listáról, például úgy, hogy az alkatrész darabszámaként nullát adunk meg. Legyünk óvatosak, ha utólag új sorokat szúrunk be a táblázatba, egyúttal módosítanunk kell a végösszeget számító képletet is!!

Kedvenc könyveink listája

Az adatbázis-kezelő hasonlít a számolótáblára abban, hogy az adatok itt is egy táblázatszerű listában jelennek meg. Itt azonban a lista oszlopait mezőknek nevezzük és névvel látjuk el, ami utal a mezőben tárolt adat jelentésére. A sorokat rekordoknak hívjuk, az egy rekordban (sorban) lévő adatok logikailag összetartoznak. Egy rekordban általában olyan sok mező van, hogy nem férnek el egy sorban a képernyőn, ilyenkor használatos az Űrlap nézet, ahol egyszerre csak egy rekord elemeit látjuk a képernyőn. (Ez olyan, mintha egy kartotékrendszer lapjai közt lapoznánk.) Elsősorban olyan adatokat érdemes adatbázisba szervezni, amelyekkel nem kell számításokat végeznünk (könyvtári nyilvántartás, CD lemez katalógus, leltár,





	A	B	C	D
1	**Számítógép beszerzés**			
2				
3	**alkatrész neve**	**db**	**egységár**	**ár**
4	486 DX4/3VLB alaplap	1	9 405 Ft	9 405 Ft
5	486 DX4/100 Intel processzor	1	22 275 Ft	22 275 Ft
6	4MB 23 bites memória modul	4	16 038 Ft	64 152 Ft
7	Spea V7 Mirage S3 video kártya	1	11 385 Ft	11 385 Ft
8	15" Sony Trinitron monitor	1	67 320 Ft	67 320 Ft
9	VLB IDE + 2S/2P/G kártya	1	2 376 Ft	2 376 Ft
10	Seagate 540MB merevlemez	1	21 780 Ft	21 780 Ft
11	1.44" floppy drive	1	3 366 Ft	3 366 Ft
12	billentyűzet	1	1 980 Ft	1 980 Ft
13	Microsoft egér	1	2 772 Ft	2 772 Ft
14	Mini torony ház + táp	1	4 851 Ft	4 851 Ft
15				
16	**összesen:**			**211 662 Ft**
17				

Az Eszközök menü Jelentés készítése parancsával a kész adatbázisból kigyűjthetjük az általunk előírt feltételeknek eleget tévő rekordokat. (Például Egon Ervin Kisch összes könyvét, vagy az 1985 előtt megjelent könyveket.)

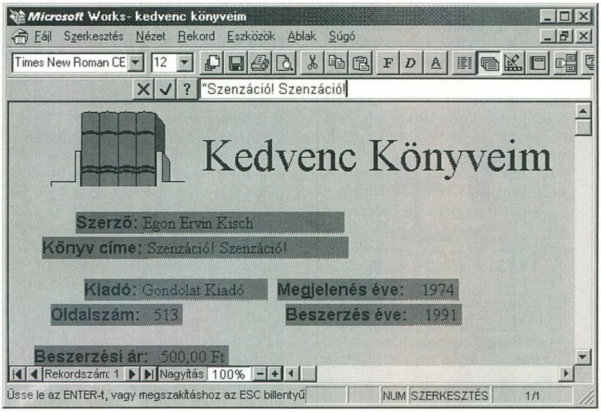
Hogyan írjunk több levelet egycsapásra?

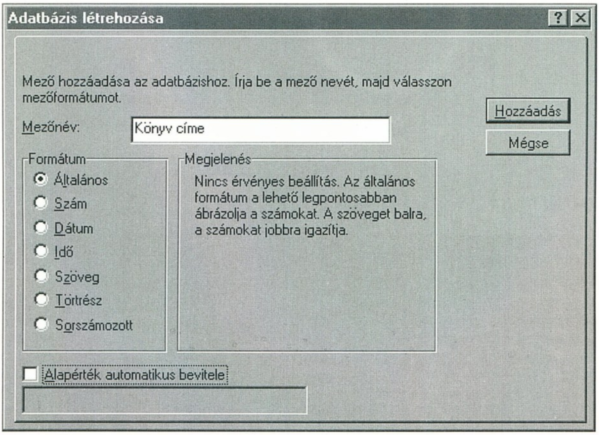
Az egyik leghasznosabb dolog, amit a szövegszerkesztők tudnak, az írógépek pedig nem, az egymástól kissé eltérő dokumentumok, azaz a körlevelek (formalevelek) készítése. Ennek a szolgáltatásnak akkor látjuk hasznát, ha például húsz embert szeretnénk meghívni egy előadásra és mindenkinek névre szóló meghívót akarunk küldeni. A feladat úgy is megoldható, hogy megírjuk a levelet címzés nélkül, kinyomtatjuk húsz példányban, azután egyesével írógépbe fűzzük a leveleket és rágépeljük a címzést

MELLÉKLET

stb.) Készítsük el például a polcunkon sorakozó könyvek katalógusát!! Döntsük el, hogy milyen adatokat szeretnénk tárolni (könyv címe, szerzője, stb.) - ezek lesznek az adatbázis mezői. A mezők nevét és típusát az adatbázis létrehozásakor kell megadnunk.

Ha készen van az adatbázis, váltsunk át az Űrlaptervezés képre!! A nyers űrlapon már ott vannak a mezőket jelképező szaggatott vonallal rajzolt téglalapok - ezeket az egér segítségével mozgathatjuk, méretezhetjük, a mezők közé magyarázó szöveget vagy képeket tehetünk, stb. (A képen látható űrlapot díszítő könyvespolc a Works ClipArt gyűjteményéből származik.) Ha elégedettek vagyunk az űrlap külalakjával, váltsunk át Űrlap nézetre és máris hozzáfoghatunk az üres űrlapok kitöltéséhez, azaz az adatbázis feltöltéséhez. A bevitt adatokat a Lista nézet táblázatos formában mutatja meg.



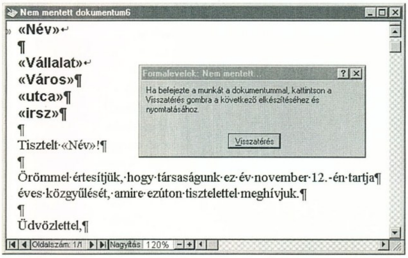


(kaptam már így készült meghívót is); – Works szövegszerkesztője azonban ennél valamivel elegánsabb megoldást kínál. Mielőtt hozzáfognánk a formalevelek elkészítéséhez, össze kell állítanunk a címzettek listáját tartalmazó adatbázist. A Works adatbázis-kezelő eszközét használjuk erre a célra; ha már van egy kész adatbázisunk valamilyen más formátumban, akkor azt kíséreljük meg beolvasni a Works-be (ha szerencsénk van, akkor át is tudja konvertálni a saját formátumára.)

Készítsük el ezután a szövegszerkesztővel a levelet!! Ha ezzel is megvagyunk, az Eszközök menü Formalevelek parancsával nyissuk meg a Formalevél készítés párbeszédpaneljét!! Nyolc darab fület találunk a panelen, ezeken szépen sorban végig kell haladni és megtenni a megfelelő beállításokat:

A Tudnivalók fülön olvasható, hogy mit hol lehet beállítani. Sajnos ettől nem leszünk sokkal okosabbak.
Az Adatbázis panelen ki kell jelölni azt az adatbázist, amelyik a körlevelek elkészítéséhez szükséges címeket tartalmazza.
A Címzettek panelen eldönthetjük, hogy az adatbázis összes rekordjára szükségünk van (mindenkinek akarunk levelet küldeni), vagy csak a megadott feltételeknek eleget tévőkre.

A Mező hozzáadása panelen jelölhetjük meg, hogy az adatbázis mely mezői kerüljenek rá a körlevélre. Lenyomva a Mező beszúrása gombot, a mező neve << és >> jelek közé zárva megjelenik a dokumentumban. A körlevél elkészítésekor ezek helyett az adatbázis egy-egy sorának megfelelő mezői fognak megjelenni.

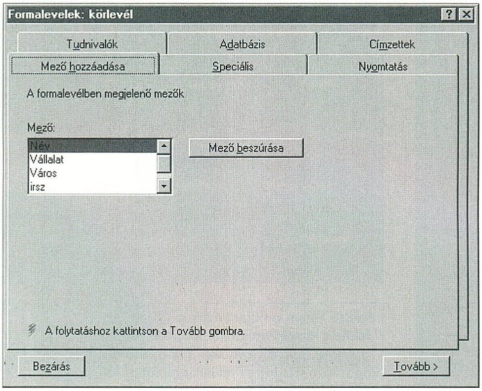


Ha a Speciális panel Szerkesztés gombjára kattintunk, ideiglenesen visszajutunk a dokumentumba, ahol módosíthatjuk a << és >> jelek közé zárt vezérlőkódok helyzetét, betűtípusát, stb.

Ezután már csak a nyomtatás van hátra: a Nyomtatás panelen a Nyomtatási kép gomb egy utolsó esélyt ad rá, hogy megnézzük, hogyan is fog mutatni a dokumentum a papíron - ha elégedettek vagyunk, kattintsunk a nyomtatás gombra!! (Ellenkező esetben térjünk vissza a Szerkesztés fülhöz és csinosítsuk tovább a levelet.)

Kapcsolat más számítógépekkel

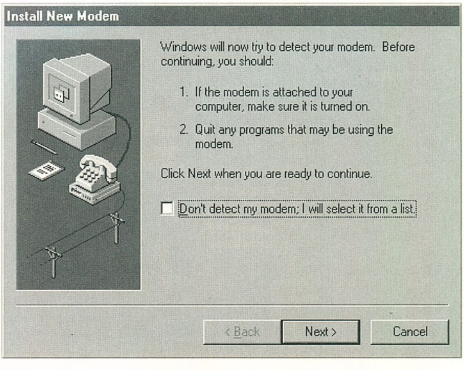
A Works negyedik eszközének segítségével telefonvonalon lehet más számítógépekhez kapcsolódni. Ennek az eszköznek a használatához némi technikai ismeretre, valamint egy telefonvonalra és egy modemre is szükség van, így itt most ezért csak röviden felsoroljuk, hogy ezek birtokában mire lennénk képesek.



- Összekapcsolódhatunk egy másik (ugyancsak Works-öt futtató) felhasználó számítógépével és fájlokat küldhetünk neki, illetve fogadhatunk tőle,
- bejelentkezhetünk nyilvánosan hozzáférhető adatbázisokba és fájlokat vehetünk le vagy rakhatunk fel,
- ha van azonosítónk egy telefon-modemmel felszerelt Unixos gépen, beléphetünk és fájlokat tölthetünk le vagy fel.

Vegyük most sorra, hogy mindezekhez milyen technikai ismeret szükséges!!
Először is ismernünk kell a telefon-modemünk sebességét és azt, hogy melyik kommunikációs porthoz csatlakozunk vele. Következő lépésként telepítenünk kell az operációs rendszer alá a modem kezelőprogramját. Ha szerencsénk van, akkor a Windows 95 megismeri a modemünket, ilyenkor egyszerűen csak jóvá kell hagynunk a felkínált beállításokat.

Modem telepítése a Windows 95-ben
Ezután meg kell tudnunk a másik géppel folytatandó kommunikáció paramétereit (hívott gép telefonszáma, maximális átviteli sebesség, paritásellenőrzés típusa, adatbitek száma, stopbitek száma, bináris fájlok átvitelének protokollja). Ha egy barátunkkal akarunk modemezni, akkor egymás között megegyezhetünk, hogy milyen beállításokat akarunk használni, minden más esetben tartanunk kell magunkat a nyilvános adatbázis (BBS) vagy szolgáltató által használt paraméterekhez. A paraméterek értékét a Beállítások menü Kommunikáció parancsával nézhetjük meg, illetve módosíthatjuk.
Ha mindent megtudtunk és beállítottunk, a Telefon menü GyorsKapcsolás parancsával hozhatjuk létre a kapcsolatot.
Ha egy adatbázisba jelentkezünk be, valószínűleg be kell írnunk a nevünket, egy azonosítót és egy jelszót (szerencsétlen esetben többet is). A belépéskor ismétlődő (ezért egy idő után unalmassá váló) lépéseket fájlba lehet rögzíteni az Eszközök menü Parancsfájl rögzítése parancsával; így ha legközelebb a parancsfájlt futtatjuk, a Works automatikusan begépeli helyettünk az azonosítókat és jelszavakat.
Bizonyos esetben fontos lehet számunkra, hogy a bejelentkezés után begépelt karakterek egyúttal egy fájlba is bekerüljenek: ezt az Eszközök menü Szöveg rögzítése parancsával érhetjük el. A parancs kiadásától kezdve a képernyőn megjelenő szöveg a rögzített fájlba (logfájlba) másolódik, egészen addig, míg ki nem adjuk a Rögzítés vége parancsot. Ez az eljárás használható például arra, hogy egy Unixos gépről elhozzunk egy szövegfájlt: a szöveg rögzítés bekapcsolása után a szöveget a Unix cat parancsával kiíratjuk a képernyőre, így az bekerül a rögzített fájlba.
Az adatátviteli műveletek végzése után győződjünk meg róla, hogy a modem valóban felszabadította-e a telefonvonalat?? Ha nem, akkor a Telefon menü Vonalbontás parancsával tegyük ezt meg, másképp a telefonszámlánk kézbesítésekor kellemetlen meglepetés érhet minket.



MELLÉKLET

Hírek

Tallózgatás a közelmúlt híreiből

Intel hírek
Új vírus
Nagy kapacitású CD-k
SyQuest EZ-DRIVE
AMD DX4-120
Matrox MGA Milleneum

Intel hírek

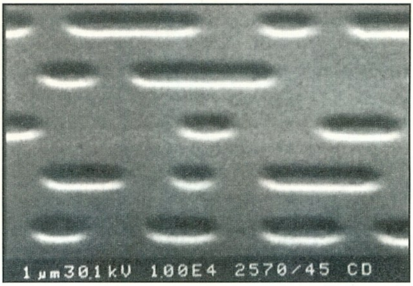
Az Intel kihozta a rendkívül sikeres Triton Chipset újabb változatát, a Triton II-t. Az utód képes két Pentium processzor és az eddigi 128 helyett akár 512 Mbyte RAM (SRAM, EDO vagy DRAM) kezelésére is. Hibás winchester-kontroller van az Intel Premiere és Plato sorozatú alaplapjain. A PC Tech RZ-1000 típusú chip-je okozza a gondokat, mely akár teljes adatvesztés is lehet. A hibák főleg OS/2, Linux és Windows NT 3.x alatt lépnek fel, de Windows 3.x alatt is lehetnek gondjaink a 32-bites winchester-elérés aktiválásával.

Új vírus

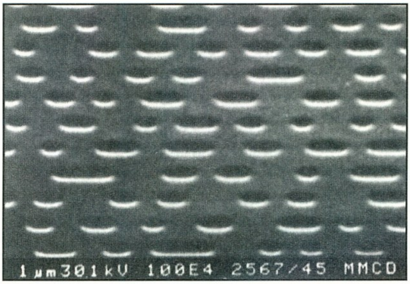
Egy új típusú vírus fertőzött meg sok Microsoft-Word-adatot, Windows 95 alatt is. Ez a vírus a futtatható állományok helyett a szöveges file-okhoz fűzi hozzá magát, így kár E-Mail-en keresztül is terjed. A vírust először az S&S International munkatársai, a DR. Solomons Antivirus Toolkit készítői fedezték fel. A Toolkit használói a cég CompuServe címén kérhetnek ellenszert ellene.

Nagy kapcitású CD-k

A CD, mint háttértár abszolút elterjedt. De a szoftverek már láthatóan kinövik, megjelentek játékok, melyek a sok videoanyag révén 7 CD-t foglalnak el. A normál CD-n használt technikával maximum 680 MByte-nyi adat tárolható. Több kiállításon egymás után azonban bemutattak két egymással párhuzamosan fejlesztett, bővített CD-szabványt. Mindkettő több Gigabyte adat tárolására képes, és mérete megegyezik az eddigi CD-ével. Az egyik csoprtosulás 17 szórakoztató-elektronikai céget tömörít (pl. Toshiba, Matsushita, MCA, Time Warner). Az ő általuk elkészített szabvány a Super Density Disc (SD). Többféle változata készíthető, melyek kapacitása 5-től 18 Gigabyte-ig terjed. A 18 Gigabyte-os változat tulajdonképpen két darab CD-ből áll, melyek fele olyan vastagak, mint az eredeti CD. Mindkét oldalára írnak majd, és oldalanként 9 Giga fér el. A megoldás lényege, hogy mindkét oldalon két-két rétegű lesz a CD, és ezek között a lézer eltérő fókuszálásával lehet majd váltani. A felső réteg természetesen részben átlátszó lesz. Még az 5 Gigás (egyoldalas) változat is lehetővé teszi, hogy 135 percnyi csúcsminőségű film rákerüljön. Hosszabb filmekhez ajánlják a 9 Gigás változatot. A videok tömörítési formátumaként az MPEG-2 szabványt ajánlják. Készítik az újraírható változatot is, mely azonban "csak" 2.6 Giga tárolására lesz képes. Az SD konkurense a Multimedia-CD (MMCD) a Philips/Sony csoportosulástól. Ez teljesen úgy néz ki, mint a normál CD, és 7.4 Giga adat tárolására képes, azonban ezt egy oldalon. Így 4 és fél órányi MPEG-2 formátunú videot tud tárolni. Az MMCD-lejátszók és MMCD-ROM-lejátszók alulról kompatibilisek lesznek, azaz régi CD-inket és Audio-CD-inket is le tudja majd játszani egy ilyen szabványú készülék. A két eljárás fejlesztői most igyekeznek megegyezni egy közös szabvány kialakításáról, hogy elkerüljék a videokazetták terén a VHS és a Beta között kialakult szabványháború megismétlődését. Csak egységes szabvány esetén biztosított, hogy áttör az új rendszer. Valószínűleg 1996 végéig jelennek meg az első lejátszók a boltokban.



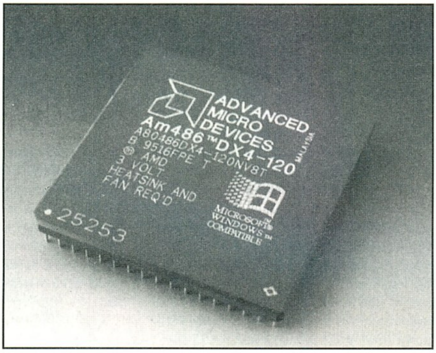
A felső képen a hagyományos CD lemez felülete látható (mikroszkópon keresztül nézve), míg az alsó kép a nagyobb kapacitású CD lemez felületét mutatja. Jól látható, hogy a pit-ek mérete kisebb lett, és sűrűbben helyezkednek el a lemezen.



SyQuest EZ-DRIVE

Valószínűleg az dolgozhatott a SyQuest fejlesztőinek fejében, hogy amit az Iomega tud, azt mi is tudjuk. Ezért fejlesztették ki az EZ-Drive-ot, mely a Zip-Drive-nál nem sokkal drágább, viszont az IDE-csatolós változat a SCSI-kontrollerrel nem rendelkező PC-tulajdonosok számára olcsó és gyors megoldás lehet. A drive installálásához csak két floppy, egy média és maga az egység kell. Kinézetre teljesen megegyezik nagy testvérével a 270 megás SyQuest-tel, az SQ3270 IDE változatával. A Zip-drive telepítése a külső SCSI-egységnek köszönhetően azért egyszerűbb, de aki épített már be winchestert a gépébe, az itt sem fog sokat molyolni vele. Nagy előny, hogy kihoztak belőle IDE változatot, mert ezzel sokkal nagyobb réteg számára válik érdekessé. Az egység kezelése szintén megegyezik a nagy

testvér, SQ3270-ével: ha ki akarjuk venni a médiát, akkor először gombnyomás, majd kart jobbra húzzuk... A drive nagyon gyors, mintha csak egy mezei winchesterrel dolgoznánk. Sajnos az EZ-Drive nem olvassa a 270 megás cartridge-okat, és fordítva a 270-es egység sem a 135-ösöket. Az egység sebessége semmi kívánnivalót nem hagy maga után: 1042 kb/sec adatátviteli sebességével jóval gyorsabb, mint a Zip-drive, és a 18 ms átlagos elérési ideje is abszolút winchester-sebességet biztosít neki. Az egység ára 35.000 forint a Multimedia Meeting Point-nál, míg a 135 megás cartridge ára 3.000 forint körül lesz.



AMD DX4-120

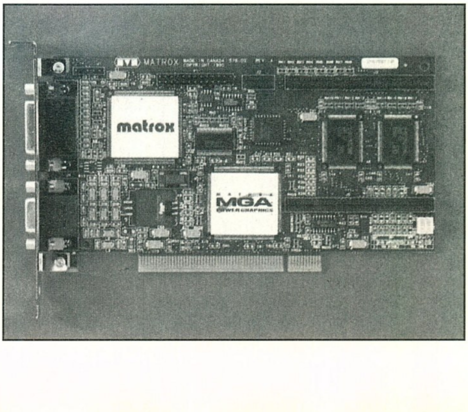
A Pentiumok és a Cyrix M1 mellett még egy érdekes processzor van, melyről általában sokat beszélnek mostanában. Ez az AMD DX4-120. Ez a 120 MHz-cel pontosan 20 százalékkal van gyorsabban meghajtva mint konkurense, a Cyrix M1 (100 MHz). Az AMD DX4-120 belül háromszorozza a sebességet, így kívül 40 MHz-en ketyeg. Hogy a 40 MHz-es buszsebességet kihasználják, a procit egy VLB-rendszerbe kell építeni. Ez azonban nem túl bíztató, mert egyre kevesebb VESA Local kártyát gyártanak, egyre inkább átállnak a gyártók a PCI local busz-ra.

A processzor teljesítménye a várakozásokkal ellentétben az első tesztek alapján jóval elmarad a várttól, és jóval lassabb két konkurensénél, a Cyrix M1-nél és a Pentium 75-nél. Így mivel árban velük kb. egy kategóriába tartozik, elég kedvezőtlen lesz az ár/teljesítmény hányadosa. Jelenleg a Low-End kategóriában a legjobb vétel a Cyrix M1, azonban szerintem továbbra is érdemes kivárni, és kb. év végén Pentium 90 vagy 100-at venni.

Matrox MGA Milleneum

Már kb. két évvel ezelőtt kihozott egy nagyteljesítményű 3D gyorsítókártyát a Matrox, de magas ára miatt csak egy szűk réteg ismerte meg közelebbről. A másik probléma a harmatgyenge DOS-os teljesítménye volt.

A VGA-rész teljesítménye kb. egy Tseng3000-es sebességét érte el. Így azok a DOS-os alkalmazások, melyekhez nem volt direkt driver csigatempóval mentek. Az új grafikus chip, melyet Storm-nak neveznek véget vet a Matrox kártyák eme betegségének. Egy jobb gépen a 3D-Bench 111,1 értéket ad, ami alapján a legtöbb játékhoz és DOS-os alkalmazáshoz elég gyorssá teszi.



Ami kevésbé feltűnő, de fontos újítás: a Milleneum egy újfajta RAM-ot használ – WRAM (Window-RAM), mely adatátvitelben még a gyors VRAM-ot is veri.

Ami még szebbé teszi a dolgot, hogy a csak a Samsung által gyártott újféle RAM olcsóbb, mint a VRAM. A kártya installálása nem túl egyszerű, mert sok memóriaterületre van szüksége a 640 Kbyte és 1MB közötti tartományból.

A sebesség a Matrox kártyánál nagy betűkkel írandó: a 256 színű 1024*768 felbontásban 178 WinTach-RPM-et teljesített. True Color üzemmódban 381 RPM-et produkált. A DCI-támogatásnak hála, AVI-videokat már egy DX2-66-on egész képernyőn játssza le. A Storm végzi a legtöbb video-műveletet, a PC processzorára már csak a dekódolás marad.
Kapható lesz hozzá egy Media XL nevű bővítőkártya is, melynek segítségével hardware-támogatott video-lejátszás lesz lehetséges. A Packed Pixel eljárás révén 4 MByte memóriával képes 1280*1024 True Color felbontást produkálni, amihez normál eljárással 8 MByte kellene. Nagyon pozitív hatású a 220 MHz-es RAMDAC, melynek révén akár 1600*1200 pontos felbontásig is ergonómikus üzemmódokban működik a kártya. A Windows '95 driver még csak bétás, de már elég jól működik. A Storm-chipbe jónéhány 3D funkciót beépítettek. Pl. Gouraud Shading-et nagyfelbontásban is processzorfüggetlenül tud. Ez azonban csak megfelelő programokkal élvezhető, melyek ki is használják. A kártyához ezért adnak egy CD-t, melyen a Nascar Racing speciális verziója és az Asymetrix 3D F/X található. A fontos 3D API-kat (OpenGL, 3DR, RendeWare, RealityLab és HOOP) támogatja a kártya, de hogy ezek közül melyiket választják majd a software-gyártók, és a játék-software-gyártók, ma még nem lehet tudni. A nehézkes installálástól eltekintve egy igen kiváló kártyát hozott ki a kanadai MATROX, mely végre DOS alatt sem válik versenylóból csigává.

Charlie

Névjegy

AXICO Kft.
1074 Budapest,
Dohány u. 67.
Tel./Fax.: 268-0330, 142-3255

miroSOUND PCM 12

miroSOUND PCM 12

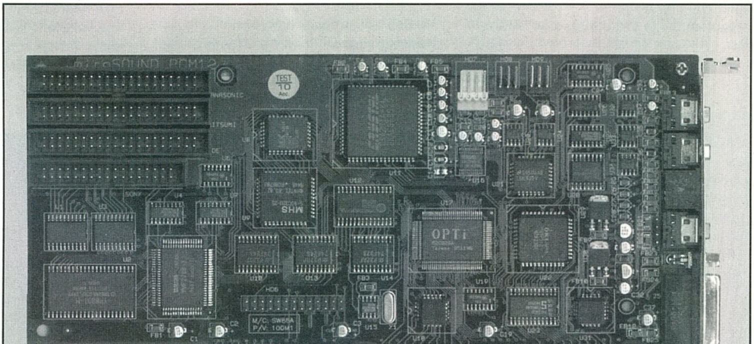
A Miro hangkártya-sorozatát fokozatosan bővíti. Korábban megjelentetett termékeinek kibővített funkciójú változatait és teljesen új termékeket is kihoz. A PCM12 a PCM1Pro hiányosságait küszöböli ki, és még néhány újítást tartalmaz (pl. a hozzá adott software terén).

Ez az új kártya is a Yamaha új szintetizátor-chip-je, az OPL4-es köré épül. Az OPL4-ben egy komplett OPL3-as, és egy 24 hang egyidejű megszólaltatására képes wavetable szintetizátor található meg együtt. A Wavetable szintetizátor hangmintái tömörített formátumban 2 MByte ROM-ban vannak eltárolva. A kártya természetesen 100 %-osan SoundBlaster és Pro kompatibilis. A PCM12-es egyik fontos újítása elődjéhez képest, hogy már DOS és Windows alatt is General Midi-kompatibilis!! Így már DOS-os játékokkal is gond nélkül használható general midi-ben. A kártyán található minden fontosabb CD-ROM-lejátszó számára csatlakozó: Sony, Mitsumi, Panasonic, IDE. Összesen 4 db ki- és bemenet található a kártyán: Egy Line In és egy Mikrofon bemenet, egy Line out és egy multi-csatoló. A kimenet lehet erősített vagy erősítés nélküli, ezt szoftveresen állíthatjuk be. A multi csatlakozóba egy opcionális, MiroSound Line and MIDI Extender-nek nevezett bővítés dugható. Ennek csatlakoztatásával 2 újabb Aux-in és egy Line-Out nyerhető, valamint egy-egy MIDI IN, MIDI OUT és MIDI THRU foglalat. Digitalizálni maximum 16 bit, 48 KHz, sztereóban tudunk vele. A kártya speciális szolgáltatásai közé tartozik, hogy tud egyszerre felvenni és lejátszani, valamint hogy a Mixer 7 csatorna egyidejű kezelésére képes. Ezzel a funkcióval nem véletlenül vértezték fel a kártyát. Azért bővítették ilyen irányban, hogy képes legyen többek között a video-lejátszó kártyák hangját is kezelni. Az új kártya installálása nem okozott egyáltalán gondot – pillanatok alatt működőképes volt. A rajta található szintetizátor hangkészlete elég jó minőségű. Szerintem a fúvósok, amik általában elég gyengék szoktak lenni a wave-table kártyákon, itt elég jól szólnak – a többi hang is általában elég jó. DOS alatt a játékokkal Sound Blaster PRO és most már General Midi-kompatibilis kártyaként használható.

A kártyához igen színvonalas szoftvereket adnak. Az Audio CD-k lejátszására, és wav-file-ok felvételére illetve lejátszására mellékelik a kártyához a U-Lead Software HQ-9000 nevű programját. Ez a trendnek megfelelően leginkább egy házi HIFI-rendszerre hasonlít kinézetében. A CD-lejátszó programozható, és tartalmaz egy CD-adatbázist is. Ebbe beírhatjuk a CD címét, illetve a rajta levő számok címeit, így legközelebbi lejátszáskor már név szerint jelzi ki őket. Tehát a kényelmes CD-lejátszás mellé még egy nyilvántartó-programot is kapunk egyúttal. A CD-lejátszó alatt látható a keverő. Legalul foglal helyet a wav-kezelő. Ezzel digitalizálhatunk és lejátszhatunk file-okat. A MIDI-funkciók kihasználására adják a kártyához a Cubase Lite nevű sequencer-t, mellyel a legfontosabb MIDI-s műveletek mind kényelmesen elvégezhetők. A program teljes változata köztudottan a legjobb midi-sequencer-ek közé tartozik PC-n. A MIDI-s keverőpult is nagyon könnyen kezelhető, és igen látványos kivitelezésű. A wave-file-ok készítésére és átalakítására a Sound Forge című program 2.0-ás változatát adják. Ez egy kimondottan profi hangminta-szerkesztő, a WAVE for Windows konkurense. Lényegében mindent tud, ami egy ilyen jellegű programtól elvárható. Nagyon pozitív, hogy a kártyához nem shareware programokat adtak, hanem neves gyártók, jó minőségű programjait. A kártya kivitele igen igényes, játékokhoz és bármely multimédiás alkalmazáshoz egyaránt ajánlható.

Végül még egy rövid hír: Év vége felé kezdi szállítani a Miro a PCM20 Radio nevű kártyákat, melyek a PCM12 továbbfejlesztései. A PCM12-es alapot kibővítették egy RDS sztereó, FM rádió tunerrel, mely minden RDS funkciót ismer. Ezenkívül lesz rajtuk szoftverből irányítható basszuskiemelés és 7-csatornás equalizer is.

Charlie



Suncom joystick-ek

Ha körülnézünk a hazai botkormánypiacon, akkor zömében - tisztelet a kivételnek - kétféle analóg botkormányt találunk. Vannak olcsó "egyszer használatos" típusú kormányok, és a szuper, strapabíró, programozható karok – ez utóbbiak leginkább csak markolható pilótabot kivitelben – méregdrágán. Mit csináljon az, akinek esetleg valamilyen különleges botkormányra van szüksége – teszem azt mert balkezes az illető –, ami strapabíró és esetleg még olcsó is? Nos legjobban teszi, hogyha elslattyog a Tamex Computers-hez az Ungvár utcába. Alkalmunk volt a kínálatukból válogatni.

Akik nem kedvelik azokat a botkormányokat, amelyeket csülökre kell fogni, hanem azt a fajtát részesítik előnyben, amit három-négy ujjal lehet mozgatni, akkor értékelni fogják az egyik legolcsóbb kormányt, a "TAC1+"-t. A három tűzgombbal – egy a bot "csúcsán", kettő a "talapzaton" – ellátott kis kar érdekessége, hogy a megszokott PC-s dugó mellett egy 9-pólusú csatlakozót is találunk a kanóca végén, amivel Apple II-höz illeszthető.

Ha valakinek van 6-8 éves korú csemetéje, akkor biztos tapasztalta már, hogy egy ilyen korú srác nehezen bírkózik meg egy – szó szerint – felnőtt kézhez tervezett és méretezett botkormány átkulcsolásával. A pici kezekhez tervezték a "Mr Joy"-t, amely akár a papa vagy a mama kezében sem áll furcsán, feltéve ha a "jó szüle" kedveli a fentebb leírt, négyujjas mozgatási módszert.

Night Force

A "Night Force" névre keresztelt kormányon semmi szokatlant nem lehet felfedezni. Egy egyszerű kialakítású, de strapabíró, a talapzatán tapadókorongokkal ellátott kar, automatikus gyorstüzelő funkcióval.

Az "FX 2000" és az "FX 3000" már sokkal inkább tartogat érdekességeket. A megszólalásig hasonló két kart egyforma talapzatra szerelték. Ugyan mindkettő rendelkezik meglehetősen erős tapadókorongokkal, de úgy alakították ki a talprészt, hogy kézbe fogható legyen, és a rajta eső jó fogás miatt még az izzadt tenyérből se csússzon ki. Az "FX 2000" kettő - egy a karon a mutatóujjnál, egy pedig a csúcson a hüvelykujjnál -, az "FX 3000" négy - mint a kisebb tesó, csak a hüvelykujj három gombot is kezelhet - tűzgombot kínál nyomogatásra. A kényelmesebb fogás érdekében mindkét kormányon elforgatható a markolat mind jobbra, mind balra. Ez teszi lehetővé, hogy a jobb és a balkezesek is kényelmesen tudják használni ezeket a kormányokat. A talapzat mindkét kormányon egy kis lepattintható fedél alatt további gombokat rejt. Ezekkel állítható be az automatikus gyorstüzelés. Ha az "FX 3000"-et alaposabban szemügyre vesszük, akkor a botkormányból kivezető kábel tövében egy pici dobozt találunk. Ezen egy 3.5"-es fejhallgató aljzatot és egy potenciométert találunk. Ide lehet csatlakoztatni azt a fejhallgatót, ami tartozéka is ennek a kormánynak. Ha a botkormány csatlakozó zsinórjának a másik végét vizsgáljuk meg, akkor ott – micsoda meglepetés – egy sztereo jackdugót és egy aljzatot is találunk. Egyértelmű, hogy a kicsit körülményesen leírt hóbelevanc nem másra való, mint a hangkártyába csatlakoztatni, és így a számítógépből kivezető "makaróniköteget" egy szállal csökkenteni. A csatlakozódugónál levő második aljzat arra való, hogy az egyébként a gép kihangosítására szolgáló aktív hagszórókat se kelljen kihúzni, hanem elegendő legyen csupán kikapcsolni azokat, amíg a fülesen keresztül akarjuk hallgatni – a család nyugalma végett – a számítógép hangjait.

FX 2000

Azok, akik a szimulátorok megszállottjai, bizonyára értékelik majd az "F-15" és a "G-Force" kormányokat. Az "F-15" élethű replikája a névadó vadászgép kormányának, mégpedig olyannyira, hogy két "kamu" kapcsoló is található rajta. Nos, még így is négy tűzgomb van a karon elhelyezve úgy, hogy igazi unikumként még a kisujjnak is jut egy. A kormány tekintélyes méretű és súlyú alapzaton nyugszik, így nem valószínű, hogy azt valaki a játék hevében lesodorja az asztalról.

A "G-Force" nem is bot, hanem valódi szarvkormány. Olyan, amilyet a "Piper Club"-ok és a szélestörzsű utasszállítók cockpit-jében találni. A jól megtermett kormányt nem csak tapadókorongok, hanem a húsdarálókon megszokott satuk is rögzíthetik az asztallaphoz. Ha a kormányoszlopot két kis csúszka segítségével rögzítjük, akkor egy - kissé "Knight Rider"-es - autó kormányt kapunk. Talán ezért is kapjuk vásárláskor ajándékba hozzá a Domark F1 Grand Prix című játékát.

G-Force

Ha netán valaki nagyméretű trackball után vágyakozik, akkor azt is talál a kínálatban.

Sam Joe

Névjegy

Tamex Computers
1142 Budapest
Ungvár u. 41.
Tel.: 251-1160 Fax.: 252-7926

Suncom joystick-ek

Névjegy

Amecon Budapest Kft.
1118 Budapest,
Rahó u. 10.
Tel.:/Fax.: 209-3475

Music Vision Part I

MELLÉKLET

Music Vision Part I

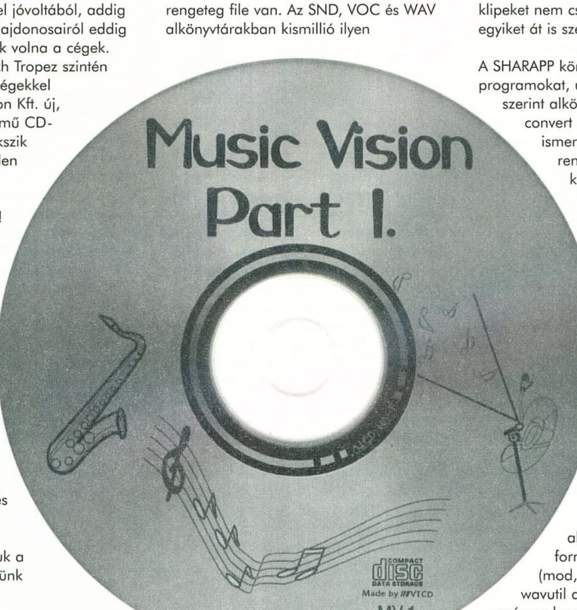
Míg Gravis Ultrasound-hoz már 2 darab CD is megjelent a Pixel jóvoltából, addig a többi hangkártya tulajdonosairól eddig mintha megfeledkeztek volna a cégek. Pedig pl. a Turtle Beach Tropez szintén kiváló zenélési lehetőségekkel rendelkezik. Az Amecon Kft. új, Music Vision Part 1. című CD-jével ezt a hiányt igyekszik pótolni. Ez a CD minden PC-n zenélni kívánó embernek készült. Lássuk mi is került rá!!

Elsőként a legfontosabb hangkártyák install-készletét, drivereit említeném – DRIVERS könyvtár. A Gravis driverei mellett megtalálhatók rajta a különféle Sound Blaster-ek (pl. AWE 32), Turtle Beach kártyák (Maui, Monte Carlo, Monterey, Rio és Tropez) és más hangkártyák driverei. Miután jól beinstalláltuk a kártyánkat, talán nézzünk tovább!!

A következő alkönyvtár a CD-n a DEMOS. Egyes zenei programok demováltozatai találhatók meg itt – csak a legismertebbeket emelem ki a rengeteg itt lévő program közül: Band in a box, Cakewalk pro, Cubase, Encore, Doremix midi sequencer-ek Finale és Cadenza kottázó programok, Samplitude és SoundForge hangminta-kezelők.

Az INFO alkönyvtárban rengeteg dologról olvashatunk különböző formátumú szöveges file-okban. Általános infok hangkártyákhoz, egyes midi-dolgok leírása, és magyar nyelvű Gravis Ultrasound kézikönyv.

A CD-n talán a legfontosabb könyvtár azonban szerintem a MEDIA. Itt rengetegféle multimédia formátumban találhatók file-ok. Van itt pl. avi-file. A drums alkönyvtárban különféle stílusú dob-alapok találhatók midi-file formátumban. A mod és midi alkönyvtárakban a nevüknek megfelelő rengeteg file van. Az SND, VOC és WAV alkönyvtárakban kismillió ilyen formátumú hangminta van eltárolva – Beavis and Butthead-től a vonatsípig minden.



A leges-legfontosabb alkönyvtár a SAMPLES. Itt AIF (Audio Interchange Format) és GKH (Ensoniq sample lemez) formátumú, profi zenei hangminták tömkelege között böngészhetünk. A több mint száz megányi hangminta közül valószínűleg mindenki talál neki hiányzó hangszereket. Nagyon jó analóg hangszereket, dobokat és dob-loop-okat találtunk már közöttük.

A REVIEWS könyvtárba 4 darab CD-s program demoja került. Ezek zenei CD-k multimédiás változatai és zenészek multimédiás kísérletei: A Harddays a Beatles, a Woodstock az ismert hippi fesztivál multimédiás CD-je. Az Xplora Peter Gabriel kiváló CD-je, amiben a klipeket nem csak megnézhetjük, de egyiket át is szerkeszthetjük.

A SHARAPP könyvtár shareware programokat, utility-ket tartalmaz témák szerint alkönyvtárakba rendezve. A convert alkönyvtárban a már ismert Convert 1.4 mellett rengeteg egyéb hangminta-konverter található meg. A demostuf alkönyvtár számos utilty-t tartalmaz. A drumstudio alkönyvtárban dobalap-szerkesztő programok kaptak helyet. Az editors alkönyvtárban ismert szintetizátorokhoz (pl. Roland JV 80) található hangminta-szerkesztő program. A Midi util és Misc alkönyvtárakban midi segédprogramok és egyéb hasznos apróságok közül válogathatunk. A Players alkönyvtárban mindenféle formátumhoz van lejátszó (mod, midi, cd, wav). Végül a wavutil alkönyvtár maradt. Itt számos hangminta-szerkesztő van – a Cool című kiváló programot emelném ki közülük.

A Turtle Beach kártyák tulajdonosaira külön gondoltak a CD szerkesztői (talán nem véletlenül), mivel egy könyvtárba felraktak Win '95 drivereket az összes TB kártyához.

Kinek ajánlható a CD?? Minden PC-n zenélni vágyónak, hiszen rengeteg hangminta, hangszer és apró hasznos utility került rá.

Charlie

Gravis Ultrasound
Zenélési lehetőségek

Tippek - trükkök

Következzen két hasznos segédprogram ismetetése a PC-s zenélés megszállottjai számára. Sound Forge, Wave for Windows

A Master Tracks Pro megismerése után ebben a számban két hangminta szerkesztő programról lesz szó. Ezeknek a használatával csinálhatunk teljesen saját hangokat, vagy a már meglevő, túl sok ember által használt hangokból varázsolhatunk újakat. Ez a két program a Sound Forge és a Wave for Windows. Mindkettőnek megvannak a maga kis hiányosságai, de a kettőt együtt használva ezek kiküszöbölhetőek.

Először kezdjük a Wave-vel. Ennek a kezelése igencsak nehézkesre sikerült (ez a régebbi). Először is csak .wav kiterjesztéssel tud dolgozni és amit csinálunk, azt rögtön menti rá a file-unkra. Tehát ha nincs határozott elképzelésünk, mit akarunk csinálni, nyissunk egy új ablakot és másoljuk át oda a hanghullámot. Az effekteket az Effects (!) könyvtárban találhatjuk. Itt általában minden effekt tűrhetően jó (kiemelkedőek: Distorsion, Delay és a Reverb), de itt jóformán ki is merült az egész. Megpróbálhatunk rajzolni a kezdetektől hanghullámot, ám nagyon hosszadalmas munka és nehezen áttekinthető, úgyhogy inkább a másik programnál mazsolázgatok hosszabban a részletek közt.

A Sound Forge 3.0 ellenben a Wave-vel már új program. Haladva a korral, sokkal gyorsabb lett és a kinézete elviselhető. Emellett 16 féle kiterjesztést ismer (Köztük .wav, .pat, stb.) és samplerekről is át tudunk hozni vele hangokat. Az effekteket jócskán bővítették (Pld.: Amplitude Modulation, Noise Gate), plusz mi is nyúlkálhatunk az effekt-beállításokon belül (a Wave-ben erre nem volt lehetőség). Azonban nem is szól minden olyan menőn. A Distorsion például inkább csak zajosít torzítás helyett, és a visszhangok se valami hatásosak. Szóval ilyenkor jön a másik program elő, amiben meg ugyanezek zseniálisan benne vannak.

Nézzük a Forge-ot részletesebben. Indítsunk ott, hogy a File/Preferences menüben bekapcsoljuk az Effects-et és a Tools-t (alapban a Standard és a Transport van). Ezután ezeket mozgassuk a menüsor alá és ott tegyük a legáttekinthetőbb helyre. Innentől gombokkal végezhetjük a legalapvetőbb dolgokat (record; undo; effektek; pencil-edit mode – ha egy ideig rajta tarjuk a kurzort a gombokon, kiírja a funkcióját). Most csináljunk egy új hangot (File/New). Állítsuk be a minőségét (44 KHz-16 bit-mono a leghasználhatóbb). Vehetünk fel ide CD-ről (record – az Ultrasound Mixerben a Gainen kívül minden értéket 0-ra állítsunk, a Line-t és a Mic-et tiltsuk le – Mute, és a Gain-t állítva próbáljuk meg a legjobb minőséget kihozni, vigyázva a zúgás elkerülésére). A felvett mintát rögtön effektezhetjük, bár nagyon hosszú mintarészt kijelölve a számolás hihetetlen hosszú ideig is eltarthat (a bal alsó sarokban van a kijelző).

A másik lehetőség, ha mi rajzolunk hanghullámot. Ehhez új ablak nyitása után szintén a record-ot kell használni, csak most a Mixer-ben a CD-t is tiltsuk le. Pár másodperc elég ahhoz, hogy el tudjuk kezdeni a rajzolást. A jobb alsó sarokban található nagyító-kicsinyítő segítségével váltsunk 1:1 és 1:16 közti értékre. Ezután kapcsoljunk át ceruza-pencil üzemmódba, és kezdjünk el alkotni. A lényeg, hogy ha a hullámot másoljuk, a végeredmény folyamatos legyen, szóval egybevágjon az alaphullám eleje és vége (különben kattog a hangfal, mint egy állat...). Egy képernyőnyi minta 1:1 felbontásnál maximum egy reccsenésre elég. Úgy öt-hat másolás után már el lehet foglalkozni a hanggal. Egyre növekvő felbontás (1:2, 1:4, stb.) a minta "besűrűsödését" eredményezi. Egy normális hosszúságú hang 1:256 környékén a képernyő felét foglalja el. Ezt persze hülyeség így mondani (márminthogy normális), de azért szükség van némi hosszúságra, hogy történjen is valami (pl. egy slow flange-nél).

Szerintem érdemes már meglevő hangokat tanulmányozni, hogy is néznek ki, bár nekem nem volt túl sok türelmem hozzá. Meg egyébként érdemes szórakozni az effektek hatásaival (akár többször egymás után többször kipróbálni ugyanazt az effektet). A legjobbak az Amplitude Modulation-ön belül a 2000 Hz Ring Modulator és a 440 Hz AM, és a Gapper/Snipper-féle darabolós, robotikus effektek, amikkel első hallásra képtelen hangzásokat is el lehet érni. És akkor még nem is szóltam a Tools menüben levő FM és Simple Synthesis-ekről. Ezekkel alapnak számító elektromos hangokat generál nekünk a gép (sinus-, négyzet-forma, stb.), a 4 operátor különböző beállításai alapján. Nekem egyelőre pár hang javításán (zajszint, folyamatosság) túl rengeteg "ipari" zajt sikerült kreálnom már (büszke is vagyok ám rájuk...) és csináltunk egy "minőségi" Beastie Boys Sure Shot remix-et is (mondjuk az ilyesmi eléggé helyigényes és patch formátumként nemigen használható, de azért jó vicc). Ja igen!! A programba patch-eket nyugodtan be lehet tölteni, de nehogy patch-ként mentsük ki a belenyúlások után, mert a program ráteszi a maga kis kézjegyét. Csak azután szólal meg a hang, miután leütöttük és elengedtük a billentyűt. Így marad a convert.exe erre a feladatra.

Ennyi fért ebbe a számba. Ha valakinek valami problémája lenne, vagy nem ért valamit, az írjon a Guru címére, Charlie jeligére. A programokból valószínűleg lesz egy-egy bemutató demo a következő CD-GURU-n.

Andrej

Névjegy

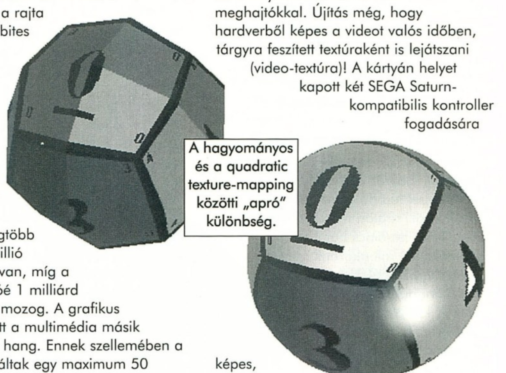
Pixel Multimédia Kft.
1088 Budapest,
Rákóczi út 13.
Tel.: 118-1595, 266-6059
Fax.: 118-6651

Diamond Edge

Diamond EDGE

A múltkori számban, a hírekben már olvashattatok az nVidia chip-re épülő multimédia gyorsító-kártyákról és az általuk felhasznált QTM eljárás előnyeiről. Az első nVidia alapú kártyát a Diamond hozta ki, Edge néven. Mire ezt a cikket olvassátok, már megérkeztek az első példányok belőle. Lássuk milyen speciális dolgokat is tud az Edge!
Ez alapjában véve egy csúcsteljeítményű multimédia gyorsító-kártya, melyből a legfontosabb újítás mégis a 3D grafikus gyorsítás. A legújabb játékok egyre nagyobb része alkalmaz 3D grafikát. Ha ezt nagyfelbontásban is szeretnénk megmozgatni, akkor ahhoz speciális gyorsító hardver kell – ez az Edge. Hardverből képes perspektivikusan korrigált textúrák, video-textúrák, megvilágítások, árnyékolások és átlátszóság valós idejű számítására, megjelenítésére. Ezen a téren a legnagyobb újdonság a már említett QTM technika. A kártya a következő standard 3D API-kat támogatja: Rendermorphics, BRender, Intel 3DR, Renderware, HMI- ezek bármelyikét is választják a játékfejlesztő cégek, az Edge képes lesz az új játékokkal együttműködni. Az Edge-nél azonban ügyeltek arra is, hogy ne csak ezen az egy téren nyújtson kiemelkedőt. A kártya a 2D grafikát és Windows-t is gyorsítja- erről a rajta lévő, gyors 64-bites grafikus processzor gondoskodik. Tud 32 bites üzemmódban (1 milliád szín) is működni; a DRAM-os változat sebessége a legtöbb esetben 400 millió pixel/sec felett van, míg a VRAM-os verzióé 1 milliárd pixel/sec körül mozog. A grafikus gyorsítás mellett a multimédia másik fontos eleme a hang. Ennek szellemében a kártyára integráltak egy maximum 50 csatornás wavetable szintetizátort is. A MIDI-hangszereket a PC RAM-jába tölti fel, így jelentős költségeket lehetett megspórolni. A jó hangminőség adott a 16 bites, 1-50 Khz-es mintavételi frekvencián digitalizált minták révén. Egyszerre 30-50 darab csatornán tud megszólalni, a rendszerbusz sebességétől függően- azaz ennyi lesz a szinti rész polifónia-foka. A hanggenerátor tud ezenkívül effekteket (portamento, vibrato, tremolo) és 3 dimenziós hangzást is képezni. A kártyát felkészítették a különböző tömörített video-formátumok gyorsított, teljes képernyős lejátszására is. MPEG-1, Cinepak, Indeo és Video-1 szabványokhoz látták el MCI-meghajtókkal. Újítás még, hogy hardverből képes a videot valós időben, tárgyra feszített textúraként is lejátszani (video-textúra)! A kártyán helyet kapott két SEGA Saturn-kompatibilis kontroller fogadására képes, digitális gameport is, Így a Saturn játékok speciális PC-s átirataival tudunk majd gépünkön játszani! A digitális joystick-port nagy előnye, hogy nem terheli le annyira a processzort, mint az analóg. A kártyára átírják majd a legtöbb SEGA Saturn játékot- ajándék-software-ként adják a kártyához a Virtua Fighter Remix-et! Ezenkívül is lesz a kártyához támogatás: már eddig mintegy 50 cég készít rá játékokat, és a fejlesztők köre egyre bővül (ez évben előreláthatólag még kb. 200-zal). A kártyához adják továbbá a Descent, a Nascar Racing és az Absolute Zero programoknak a kártyára optimalizált, továbbfejlesztett változatát. Az Edge-et alapvetően Windows 95 alatti multimédia-gyorsítóként tervezték. Támogatja a Direct 3D, Direct Draw, DirectInput, DirectSound, Direct Video és Plug and play szabványokat. Úgy optimalizálták, hogy Win95 alatt 1024*768 HIColor üzemmódban tökéletesen működjön. Az Edge-ből négyféle változat készül: 1, illetve 2 MByte-os DRAM-os változat és 2, illetve 4 MByte-os VRAM-os változat. A DRAM-os vátozaton SGS Thompson, míg a VRAM-oson nVidia chip lesz. Az Edge-nek megvan minden esélye arra, hogy a rajta alkalmazott technika legyen PC-n a 3D-s szabvány hamarosan.

Charlie


A hagyományos és a quadratic texture-mapping közötti „apró" különbség.

Multimédia CD-ROM-ok

Névjegy

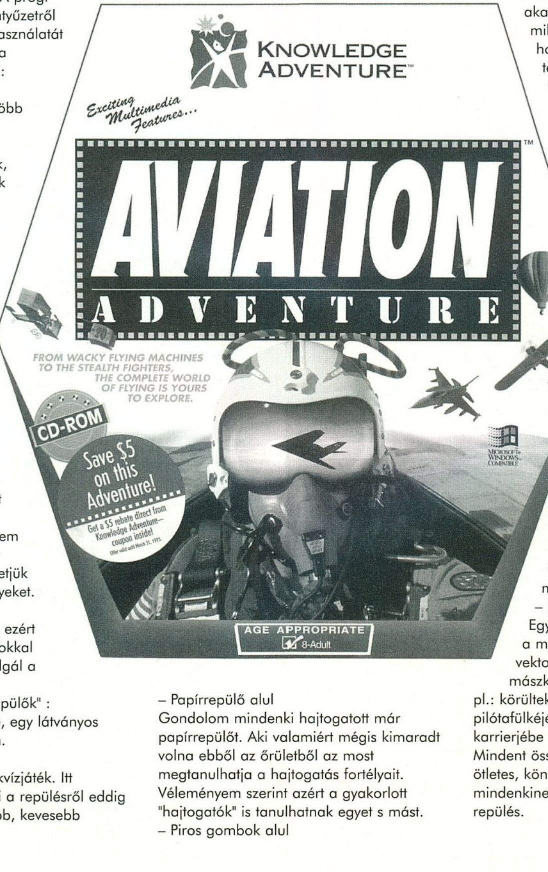
KoBaK Kft.
1024 Budapest,
Margit krt. 29/b.
Tel.: 325-0484
Tel./Fax.: 136-2483

Multimédia CD-ROM-ok
Aviation Adventure

Aviation Adventure

A most bemutatásra kerülő CD egy oktató sorozat része, amelyet a Knowledge Adventure készített (továbbiakban K.A.). Ebbe a sorozatba tartozik az előző számban ismertetett Bug Adventure, azonkívül a Science Adventure, az Undersea Adventure, a The Discoverers,a 3D Body Adventure és a Space Adventure. A program egyaránt installálható Dos és Windows alá, így bárki könnyedén tudja használni. Kellemes időtöltést jelenthet felnőttnek és gyereknek egyaránt. A Bug Adventure-höz hasonlóan az egész program alatt egy narrátor kalauzol végig minket a különböző helyszíneken, természetesen angolul. A progi kezelése történhet billentyűzetről is, de inkább az egér használatát javasolnám. A főmenü a következőképpen néz ki:

– Previews
Előzeteseket láthatunk több K.A. termékről.
– Adventurers
Video filmeket láthatunk, melyekben lehetőségünk nyílik találkozni a K.A. termékek felhasználóival.
– Credits
A programsorozat készítőinek a névsorát tartalmazza.
– Exit
Kilépés a programból.
– AVIATION ADVENTURE
Elérkeztünk ahhoz a részhez ami végül is magát az Aviation Adventure-t indítja el. Itt nem menükkel találjuk szembe magunkat, hanem stílusosan egy repülőtér irányítótornyából kísérhetjük figyelemmel az eseményeket. Mint már említettem, menüpontok nincsenek, ezért megpróbálom hasonlatokkal leírni, hogy mi mire szolgál a képernyőn.
– Bal felső sarokban "rapülők" :
Visszalépés a főmenübe, egy látványos katapultálás kíséretében.
– Érem a falon :
Ez tulajdonképpen egy kvízjáték. Itt mindenki próbára teheti a repülésről eddig megszerzett tudását, több, kevesebb sikerrel.
– Video a jobb felső sarokban
Itt különböző videofelvételeket tekinthetünk meg, megtörtént eseményekről, légikatasztrófákról.
– Repülő jobb oldalt
Innen egy szimulátort indíthatunk el, azaz pontosabban nem innen, hanem a főmenüből történő kilépés után, a saját ikonjával.
– Jobb oldalt alul kis notesz
A történelemben kalandozhatunk egy kicsit, a kezdetektől a mai modern végkifejletig. Az információkban több szempont szerint kereshetünk, kinyomtathatjuk a számunkra fontos adatokat, képeket, sőt ha igényünk van rá a narrátort is bekapcsolhatjuk.



– Papírrepülő alul
Gondolom mindenki hajtogatott már papírrepülőt. Aki valamiért mégis kimaradt volna ebből az őrületből az most megtanulhatja a hajtogatás fortélyait. Véleményem szerint azért a gyakorlott "hajtogatók" is tanulhatnak egyet s mást.
– Piros gombok alul
Különböző opciókat találunk. Pl.: narrátor ki/bekapcsolása, zene beállítása, stb.
– Papírrepülőtől balra lévő LCD
Egy újabb játékhoz érkeztünk. Kis siklórepülőnkkel különböző akadályokat kell leküzdenünk, miközben figyelnünk kell arra, hogy ideálisan használjuk ki a termiket, különben gyorsan földet érhetünk.
– Bal alsó sarokban a monitor
10 repülőről találhatunk itt meg különböző adatokat, tetszőleges részére zoomolhatunk rá, megtudhatjuk, hogy melyik része mire szolgál, hogyan működik. Nyomtathatunk, valamint itt is lehetőségünk van a narrátor ki/bekapcsolására.
– Repülőgépek középen
Enciklopédia a repülésről, több kategória szerint rendezve : kereskedelmi és vadászgépek, helikopterek, ezen belül sebesség, gyártás éve szerint. Szinte mindent megtudhatunk, ami ezzel a témával kapcsolatban érdekel minket.
– Épület a bal oldalon
Egy múzeumba léphetünk be ezen a menüponton keresztül. 3D, vektoros környezetben mászkálhatunk, nézelődhetünk. Így pl.: körültekinthetünk egy F15e pilótafülkéjében, vagy különböző pilóták karrierjébe nyerhetünk bepillantást.
Mindent összevetve a progi jól kidolgozott, ötletes, könnyen kezelhető, bátran ajánlom mindenkinek, akit egy kicsit is érdekel a repülés.

Ant

PC GURU

A GURU Lapkiadó
céges és magán terjesztőket keres.
Számítástechnikai és egyéb üzletek jelentkezését
várjuk a 113-0114-es telefonszámon.

Kedvező terjesztési feltételek!

Céges hirdetésfelvétel ugyanitt.

PARTY TIME!

LIQID '95

Székesfehérváron kerül megrendezésre az eddigi **legRULEZebb PARTY Magyarországon.**
HELYSZÍN: Szfvár, Salétrom u. 4.
(Velinszky László Általános Iskola),
a SKÁLA Áruháztól 2 egész perc gyalog.
IDŐPONT: 1995. december 01. 16 órától
december 03. 12 óráig NON STOP
COMPOK: Amigá-ra, PC-re, sőt még C-64-re is!
PROGRAMOK: Pl: Turbokártya Show (Amiga),
Multichannel (99) hangkártya bemutató (PC),
+ sok-sok miegyéb (érdekesség és látnivaló).
BELÉPŐ: 500,-Ft
MORE INFO: (06-22) 325-298 *(TRUcE)*
(06-22) 334-522 *(THOMAS)*

PARTY TIME!

Amigások és PC-sek figyelem!

A Budatétényi Amiga és PC Klub december 28-án 9 órától 18 óráig Amiga és PC Karácsonyt rendez. 50 géphelyet tudunk biztosítani, géphelyfoglalás a helyszínen. Várjuk az Atari-sokat is. A rendezvény ideje alatt hardware és software vásár! Kitűnő parkolási lehetőség. Büfé lesz. A rendezvényt a GURU is támogatja, sőt az érdeklődőket jelenlétével is megtiszteli.

Belépő: 50 Ft. Géphely: 200 Ft/nap
(monitorbérlés nincs)
Cím: Budatétényi Művelődési Központ
Budapest, XXII. Nagytétényi út 35.

MULTIMÉDIÁSOK FIGYELEM!

A KMO Művelődési Ház 1995. december 16-án (10.00-19.00) és17-én (10.00-18.00) kétnapos MULTIMÉDIÁS SZÁMÍTÁSTECHNIKAI (PC) VÁSÁRT rendez, melyre várjuk cégek és egyéni felhasználók jelentkezését, akik játék, oktató és felhasználói programjaikat szívesen felvonultatnák az érdeklődő - elsősorban teenager - korosztály és a szakmai közönség számára.

Jelentkezési határidő: 1995. november 30.

Címünk: KMO Művelődési Ház, 1191 Budapest, Teleki u. 50.

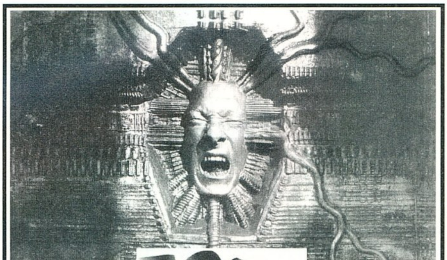
KMO

Telefon: 282-9837, 282-9826, telefax: 282-9752 (a Kőbánya-Kispesti METRÓ végállomástól 3 perc gyalog) További információk ugyanitt Rácz Attilától.

COMPUTER *Karácsony*

December 9-10-én 9-19 óráig
a Közszolgálati Szakszervezetek Szövetsége Székházában
Budapest, VIII., Puskin u. 4.

A Csokonai Művelődési Ház az idén 12. alkalommal várja a számítástechnika rajongóit, a számítástechnika iránt érdeklődő amatőr és profi közönséget, országos kiállításra.
A Computer Karácsony hagyományainak megfelelően, az idén is a szakma újdonságait kívánjuk bemutatni, az év slágere a mulimédia, a hangsúlyt mi is ezek lehetőségeinek bemutatására helyezzük! Várjuk a cégek, fejlesztők, felhasználók és kereskedők jelentkezését, ötleteit, kiállítási helyet biztosítunk. Lesz programcserebere, ahol sajátfejlesztésű programok cseréjéhez biztosítunk asztalt, melyet már előzetesen lefoglalhatnak.
Szoftverek, hardverek és szakkönyvek között válogathat, az érdeklődő természetesen a karácsonyi ajándékát is megvásárolhatja.
A Csokonai Művelődési Ház munkatársai és a társrendező KKDSZ az idén is megtesz mindent, hogy kellemesen töltsék a kiállítók és a vendégek ezt a két napot.
Ha a rendezvénnyel kapcsolatosan bővebb felvilágosítást kér Tóth Lajost a Csokonai Művelődési Házban. Telefon: 169-4095, fax: 1892-240



A világ első 64 bites, 3D grafikus gyorsító kártyája

- Windows '95 támogatás
- Valós idejű 3D grafika, kvadratikus görbült felszínek számítása
- Kártyára integrált 50 csatornás Wavetable hangkártya
- 2D grafika és Windows gyorsítás 1 milliárd színnel
- Video gameport 2 db Sega Saturn kompatibilis csatlakozóval
- Teljes képernyős digitális video (MPEG) és video textura mapping
- Digitális joystick port
- 1 MB DRAM-tól 4 MB VRAM-ig

Pixel Multimédia Kft
1088 Budapest,
Rákóczi út. 13.

DIAMOND MULTIMEDIA

Telefon:
266-6059, 118-1595
Fax: 118-6651

LEMEZ MELLÉKLET

Előfizetői lemez helye

The Machines

A Merit Studios legújabb lövöldözős eposzának demoja.

Diamond

Remek logikai reflex-játék, csak türelmeseknek.

A suli (Revenge on School)

Egy „érdekfeszítő" MAGYAR nyelvű kalandjáték – a Szakadt csöves folytatása.

Bow and Arrow

Kevin Costner után szabadon, de nem a vizes, hanem a nyilazós.

A lemezt előfizetőink ingyen kapják meg, de megrendelhető önköltségi áron a szerkesztőség címén is:
PC GURU • 1399, Budapest Pf. 701/765

A lemez ára (postaköltséggel): 150 Ft

(A horribilis utánvételi költségek miatt az utánvételes megrendelés ára 280 Ft – ebből 130 Ft az utánvételes feladás díja. Javasoljuk, hogy inkább belföldi postautalványon küldjétek el előre a 150 Ft-ot, így kicsit leegyszerűsödik a dolog.)

GENOA SYSTEMS CORPORATION

DESIGNED IN USA

2ÉV GARANCIA !

MINŐSÉGI GRAFIKUS KÁRTYÁK * ALAPLAPOK * MULTIMÉ

WindowsVGA 32 * Phantom 64 * Phantom 64Video * VideoBlitz * AUDIOBLITZ 3D * G-Vision DX MPEG * PLATINUM alaplapok * 4X PLATINUM Multimedia KIT * AudioBlitz Wave32 *

PHANTOM 64 VIDEO — Vision 868, 64-BIT

1MB / 2MB DRAM, PCI/VLB, 800x600-ig 16M szín, Multimédia támogatás (AVI, Indeo, MPEG), VESA k. Win 3.1, NT, OS2 WARP, MPEG, ProPilot programok

VIDEOBLITZ III AV — Vision 968, 64-BIT

2MB / 4MB VRAM, PCI, 1280x1024-ig 16M szín, Multimédia támogatás (AVI, Indeo, MPEG), VESA k. Win 3.1, NT, OS2 WARP, MPEG, ProPilot programok

4X PLATINUM Multimedia KIT

* AudioBlitz 3D hangkártya * TEAC 55A 4x CD-ROM Drive * 2x 50W hangszóró * Fejhallgató * Mikrofon * Joystick * 150 software 10 CD-n bőrkötésben a GENOA-tól *

PLATINUM alaplapok

* 486 VLG-X4, SIS chipset, Award Bios, iDX4 és AMD DX4-ig
* 486 PCI-I/O, 4HDD, SIS chipset, AWARD Bios
* 586 P120-I/O, 4HDD, ITRITON chipset, Award Bios, P150-ig

COMPUTEREK
PERIFÉRIÁK
PLOTTEREK
HÁLÓZATOK
SZOFTVEREK
ALKATRÉSZEK

Minden kártyához ingyenes driver frissítés !

VISZONTELADÓK JELENTKEZÉSÉT VÁRJUK !

MIKROPO COMPUTER

1065 Bp., Nagymező u. 51. Tel.: 153-0111 Fax: 269-0151

JURA APPLE CD SHOP

VI. ker. Podmaniczky u. 20.

Jókai u. — Podmaniczky u. — Teréz krt. — CD SHOP

CD lemezek
Műsoros kazetták
Video kazetták
Adattárolók
PC & Mac CD-ROM programok
Külföldi számítástechnikai újságok

Telefon: 112-6645, Fax: 112-0827

Hétfőtől - péntekig: 9:00 - 17:30 Szombaton: 10:00 - 13:00

VIROG 2000 KFT

CD ARHIVÁLÁS

A 20% kedvezményt biztosító kupont az ajándékoldalon találod meg.

NE HAGYD KI EZT A LEHETŐSÉGET!!!

Cím: 1073 Budapest, Erzsébet krt. 44-46. Tel.: 117-8195

Alaplap
Processzor
Memória
Hangkártya
Winchester
Floppy
Joystick
CD-ROM

Sega Megadrive
Super Nintendo
Alapgép
Cartridge
Kiegészítők

Zsoldos Computer

1182 Budapest Üllői út 525.

Telefon: 291-5399

Megnyílt a CD-ROM

PC CD-ROM Shop!

Játékok, lexikonok, oktató CD-k, számítástechnikai folyóiratok!
50 CD-ből 1-et féláron odaadunk! Mindenkit szeretettel várunk!

Címünk:
Budapest VI. ker., Teréz krt. 21. Oktogon Üzletház 29-es üzlet
Telefon: 269-0232/132
Vidékre csomagküldő szolgálat!

CD ÍRÁS

24 ÓRÁN BELÜL, KODAK-, TDK ALAPANYAGRA

– AT, SCSI HDD-ről, DAT-ról, CD-ről
– Winchester bérlés
– Audio CD írás

KOMPLETT SZÁMÍTÓGÉPEK, ALKATRÉSZEK

Czakó Tamás

1077 Budapest, Almássy tér 18.,
Tel.: 322-6624, 06 (20) 356-193
Hétfő-Péntek: egész nap, Szombat-Vasárnap: Hívjon!

- Számítógép (PC) és nyomtató javítása, átalakítása, kiszállásos javítása
- Tápegységjavítás
- Szünetmentes áramforrások javítása
- Floppydrive-ok, CD drive-ok és winchesterek javítása
- Garancia megváltásos javítások

MONITORJAVÍTÁS
800 Ft+ÁFA-tól

Szükség esetén cserekészüléket biztosítunk!

PROFI 2000 PLUSZ

1047 Bp., Mildenberger u. 1/b.
☎ 180-4698
1054 Budapest, Báthori u. 19.
Megváltozott! ☎ 111-5456

BIZOMÁNYOSI ÉRTÉKESÍTÉS

Új és használt CD-ROM lemezek vétele és eladása

RADIUS MV

Bp. VI., Vörösmarty u. 58/a.
Nyitva: **Hétköznap 10-18**
Irodai telefon : **163-2458**

JoG

TRANS-AM elektric
Számítástechnika és Multimédia

Nyitvatartás : H-P 9-17
Budapest, 1145. Titel u. 2/b.
Tel / Fax : 164-05-79 Fax : 184-22-49
Rádiótel. : 06-20-344-391 , 06-20-346-037

HANGKÁRTYÁK :
Eredeti Sound Blaster-ek : Sound Blaster 16 VE
Sound Blaster 16 MCD
Sound Blaster 16 IDE
Sound Blaster 16 MCD ASP
Sound Blaster AWE 32
GUS hangkártyák: Gravis Ultra Sound Max
Média Vision hangkártyák: Média Vision 3 D

CD DRIVE-K : - Dupla, Tripla és Quadro sebességû
- Külsõ és belsõ
- At buszos, SCSI és saját vezérlõs
- Típusok : * SONY
* PANASONIC
* TOSHIBA
* NEC
* SANYO
* PIONEER
* MITSUMI

HANGFALAK :- 2 x 5 W aktív hangfal (1 pár)
- 2 x 7 W aktív hangfal (1 pár)
- 2 x 15 W aktív hangfal (1 pár)
- 2 x 25 W aktív hangfal (1 pár)
- 2 x 40 W aktív hangfal (1 pár)
- 2 x 80 W aktív hangfal (1 pár)
- 2 x 120 W aktív hangfal (1 pár)
- 2 x 240 W aktív hangfal (1 pár)

Ha kíváncsi teljes árlistánkra, hívja a
180-8611 -es telefonszámot !
(kód:1471# TONE üzemmódban)

VISZONTELADÓK
JELENTKEZÉSÉT IS VÁRJUK !

AKCIÓ !

Panasonic CD drive + vez. kártya	9.920,-
Panasonic quadro sebességû CD drive	18.200,-
Epson LQ-400 A/4 24 tû mátrix használt, fél év garancia	20.000.-
SoundBlaster AWE 32 VE	24.600,-
1 pár 100 W aktív hangfal	7.800,-
SB 16 IDE + 2x 7 W hangfal	11.800.-
SB 16 IDE + 2x100 W hangfal	16.800,-
Panasonic dupla CD + SB 16 IDE oem	19.200,-
Creative 14400 Modem Blaster	12.600,-

Komplett gépek tetszõleges összeállításban, 24 órás teszteléssel, 1+2 év garanciával, raktárról !

Áraink Áfa nélküliek, 1 év garanciát tartalmaznak és készpénzfizetésre vonatkoznak.
Kedvezõ lízingfeltételek ! ! ! Kérje viszonteladói árjegyzékünket ! ! !

MULTIMÉDIA A MÓDUSZ-TÓL

PANASONIC dupla sebességű CD drive	**9.992,-Ft**
Hangszóró 2 x 50W aktív	**6.670,-Ft**
Sound Blaster 16IDE OEM	**12.420,-Ft**
MULTIMÉDIA Keyboard MAK-100	**18.620,-Ft**
MULTIMÉDIA Keyboard MSK-200	**23.380,-Ft**

Ajánlat a legújabb CD-kből

Command & Conquer	5.800,-Ft
Dark Forces	3.100,-Ft
Fade to Black	4.160,-Ft
NBA Live '95	3.100,-Ft
NHL Hockey	3.100,-Ft
Phantasmagoria	6.200,-Ft
Apache Longbow	6.050,-Ft
Terminal Velocity	6.530,-Ft
Primal Rage	6.480,-Ft
Cyberia	2.760,-Ft
FIFA Soccer	2.760,-Ft
U.S. Navy Fighters	3.100,-Ft
Megarace	1.950,-Ft

Részletes árlistánk az IRIDIUM FaxBank-ban tel:180-8611, kód: 1174#
ÁRAINK AZ ÁFA-T NEM TARTALMAZZÁK

MÓDUSZ ®

1089 Budapest, Golgota u. 6.
Tel: 269-9033
1065 Budapest, Bajcsy-Zs. u. 19/a.
Tel: 132-0118
1073 Budapest, Erzsébet krt. 5.
Tel: 351-3192

ÉSZ KÉP **MULTIMEDIA CENTER** **Bp., VI. Lázár u. 10. Telefon/Fax:302-0585**

PC ALKATRÉSZEK

HÁZ BABY, MINI torony	5.520
Alaplap 486 VLB / PCI+E-IDE	11.230 / 14.820
Alaplap Pentium 75-133 E-IDE	22.890
AMD DX4-100 / INTEL DX4-100	12.230 / 19.110
CYRIX DX2-66 / 5X86	5.300 / 23.000
Pentium 75 / 90	23.000 / 33.000
CPU hűtő 486 / Penti	720 / 1.790
HDD Seagate 270 / Fujitsu 340	15.580 / 16.010
HDD Quantum 420 / 540	18.070 / 21.530
HDD Quantum 840 / 1GB	25.100 / 30.290
RAM 1MB-9bit / 4MB-36bit	4.100 / 15.510
RAM 8MB-36bit / 16MB-36bit	30.580 / 58.960
RAM 512k (vga, gravis-hoz)	3.800
Floppy drive 1.2 / 1.44	5.240 / 3.310
CD-ROM Pana 4X / Sony 4X	19.550 / 20.750
Monitor Daewoo LR / LR,NI 14"	34.830 / 37.100
Monitor Targa 3610 LR,NI	30.800
VGA Trident 512 / Cirrus 1M VLB	5.010 / 8.900
VGA S3-64 1MB / 2MB	11.700 / 16.700
IDE+ / VLB IDE+ 4HDD	1.620 / 2.670
IRHATÓ CD LEMEZ	1.300
Egerek, joystickok	950.- Ft-tól
Microsoft OEM termékek	

MULTIMÉDIA

SB 16 MCD ASP	21.000
SB 16 PRO ASP	24.000
SB AWE 32 VE	30.200
SB AWE 32 ASP	43.000
SB 16 IDE OEM	13.000
SB 16 MCD ASP OEM	15.000
GRAVIS Ultrasound	15.500
GRAVIS Ultrasound CD3	15.900
GRAVIS Ultrasound MAX	24.700
Turtle Beach Monte Carlo	16.800
Turtle Beach Rio	24.300
Roland MIDI billentyű	37.500

CANON, HP

CANON BJ-30	39.900
CANON BJ-200EX	43.600
CANON BJ-230	65.200
CANON BJC-70 Színes	58.800
HP DeskJet 600	52.000
HP DeskJet 850C Színes	90.400
HP LaserJet 5L	92.000

Teljes kellékanyag választék

CD-ROM LEMEZEK HETI AKCIÓBAN !

PC KONFIGURÁCIÓK

ESCAPE D66/270/4	ESCAPE D100/540/4	ESCAPE D100/540/8/PCI
ház, 486DX2-66 VLB, 4 RAM, 270 HDD, IDE+, 512 VGA, bill., Targa LR,NI monitor	ház, 486DX4-100 VLB, 4 RAM, 540 HDD, VLB IDE+, VLB 1M VGA bill. Targa LR,NI monitor	ház, 486DX4-100 PCI, 8 RAM, 540 HDD, S3-32 1M PCI VGA, bill., Targa LR,NI monitor
97.200	**114.700**	**131.600**

ESCAPE P75/850/8	ESCAPE P90/850/8	ESCAPE P100/1G/16
ház, Pentium-75, 8 RAM, 850 HDD, S3-32 1M PCI VGA, bill., Targa LR,NI monitor	ház, Pentium-90, 8 RAM, 850 HDD, S3-32 1M PCI VGA, bill., Targa LR,NI monitor	ház, Pentium-100, 16 RAM, 1GB HDD, S3-32 1M PCI VGA, bill., Targa LR,NI monitor
156.900	**166.700**	**183.800**

Áraink ÁFA nélküliek, egy év telephelyi garanciával. Az árváltozás jogát fenntartjuk.

Megrendelőlap

- [ ] GURU 1993/9-10
- [ ] PC GURU 93/1
- [ ] PC GURU 93/2
- [ ] PC GURU 94/1
- [ ] PC GURU 94/2
- [ ] PC GURU 94/3
- [ ] PC GURU 94/4
- [ ] PC GURU 94/5
- [ ] PC GURU 94/6
- [ ] PC GURU 94/7
- [ ] GURU 94/8
- [ ] GURU 94/11
- [ ] GURU 94/12

....db * 198 Ft = ... Ft

- [ ] GURU 1992/1
- [ ] GURU 1992/2
- [ ] GURU 1992/3
- [ ] GURU 1992/4
- [ ] GURU 1992/5
- [ ] GURU 1993/1
- [ ] GURU 1993/2

....db * 165 Ft = ... Ft

- [ ] GURU 1994/9-10

....db * 278 Ft = ... Ft

- [ ] GURU 1995/6

....db * 298 Ft = ... Ft

- [ ] GURU 1995/1
- [ ] GURU 1995/2
- [ ] GURU 1995/3
- [ ] GURU 1995/4
- [ ] GURU 1995/5-6
- [ ] PC GURU 1995/3
- [ ] PC GURU 1995/4
- [ ] PC GURU 1995/5
- [ ] PC GURU 1995/7

....db * 248 Ft = ... Ft

- [ ] GURU 1993/3
- [ ] GURU 1993/4
- [ ] GURU 1993/5
- [ ] GURU 1993/6
- [ ] GURU 1993/7
- [ ] GURU 1993/8
- [ ] GURU 1993/11
- [ ] GURU 1993/12
- [ ] GURU 1994/1
- [ ] GURU 1994/2
- [ ] GURU 1994/3
- [ ] GURU 1994/4
- [ ] GURU 1994/5
- [ ] GURU 1994/6
- [ ] GURU 1994/7
- [ ] Joypad 94/1
- [ ] Joypad 94/2
- [ ] Joypad 94/3
- [ ] Joypad 95/1

....db * 179 Ft = ... Ft

- [ ] Kérem, hogy az alábbi számokat utánvétellel küldjék el a részemre:
- [ ] Kérem, hogy az alábbi számokról küldjenek befizetési csekket:

Összesen: .... Ft

Áraink a postaköltséget nem tartalmazzák!

Kérem, hogy küldjenek a részemre befizetési csekket az alábbi előfizetésről:

- [ ] 1 éves GURU előfizetés (2480 Ft)
- [ ] 1/2 éves GURU előfizetés (1240 Ft)
- [ ] 1 éves CD GURU előfizetés (3500 Ft)
- [ ] 1 éves PC GURU előfizetés (2480 Ft)
- [ ] 1/2 éves PC GURU előfizetés (1240 Ft)
- [ ] 1 éves JOYPAD előfizetés (676 Ft)
- [ ] 1/2 éves JOYPAD előfizetés (338 Ft)

Megrendelőlap

Megrendelem az alábbi CD-ROM-os kiadványokat:

☐	CD GURU 96/1	990 Ft
☐	CD GURU 95/5	990 Ft
☐	CD GURU 95/4	990 Ft
☐	CD GURU 95/3	990 Ft
☐	CD GURU 95/2	990 Ft
☐	CD GURU 95/1	990 Ft
☐	ECTS CD	990 Ft
☐	DOOM FOREVER	1490 Ft

Áraink a postaköltséget nem tartalmazzák!

Extra kedvezmények:

☐	CD GURU 95/1-2-3	2700 Ft
☐	ECTS CD + DOOM CD	2300 Ft

- [ ] Kérem, hogy az alábbi számokat utánvétellel küldjék el a részemre:
- [ ] Kérem, hogy az alábbi számokról küldjenek befizetési csekket:
- [ ] Előfizető vagyok, így igénybe veszem az ECTS CD és a DOOM FOREVER CD-re a kedvezményt!

PC CD

CLUB KoBaK

1942 PACIFIC AIR WAR	3,990	MEGAPACK V3	8,800
1944 ACROSS THE R.	9,450	MEGARACE, BLOODNET	4,490
3D LEMMINGS	9,650	MORTAL COMBAT 2	4,490
7TH GUEST	2,730	**MORTAL COMBAT 3**	**8,990**
ALIEN LEGACY	3,990	NBA LIVE '95	3,990
ALIEN LOGIC	3,990	NHL HOCKEY '95	3,990
ALONE IN THE DARK 3.	4,490	OUTPOST	2,990
ARMORED FIST	3,990	**PANIC IN THE PARK**	**8,990**
BATTLE BEAST	**8,290**	PGA TOUR GOLF 486	3,990
BATTLE ISLE 3	**8,610**	PHANTASMAGORIA	8,990
BIOFORGE	3,990	PINBALL ARCADE	3,990
BRUTAL	7,860	**PINBALL ILLUSION**	**7,040**
CHESSMASTER 4000	3,990	PRIMAL RAGE	5,490
COMMAND&CONQ.	**8,390**	QUARANTINE	3,990
CRUSADER:NO REMORSE	**5,490**	RED BARON	3,990
CYBERIA	3,990	RENEGADE	3,990
DARK FORCES	3,990	RUGBY WORLD CUP	3,990
DEATH GATE	3,990	RUFF'S BONE	3,990
DESCENT	3,990	SHADOW OF DARKNESS	3,990
DOOM II	4,490	SHANGHAI : GREAT M.	3,990
EARTH SIEGE	4,490	**SIM ISLE**	**4,990**
ECSTATICA	3,990	SIMCITY 2000 COLL.	3,990
FADE TO BLACK	**5,490**	SLIPSTREAM 5000	4,990
FATAL RACING	**8,990**	SPACE PIRATES	3,990
FIFA SOCCER	3,990	STAR TREK 25TH	3,670
FLIGHT COMM. II	3,990	**STARTRECK: FINAL U.**	**9,990**
FREE WILLY 2	**5,490**	SUBWAR 2050	3,990
FULL THROTTLE	3,990	SUPER STREET F. II T.	4,490
HARPOON II DELUXE	4,490	SYSTEM SHOCK	3,990
HI OCTANE	3,990	TANK COMMANDER	3,990
INDIANA JONES	3,990	TERMINAL VELOCITY	4,490
INDYCAR RACING	4,390	THE DAEDALUS ENC.	4,990
INFERNO	3,990	THE LAST DYNASTY	7,970
JAGGED ALLIANCE	3,990	THEME PARK	3,990
JEWELS OF THE ORACLE	4,990	TORNADO	4,490
JOHNNY MNEMONIC	**4,490**	TRANSPORT TYCOON	3,990
KINGDOM	3,990	U.S.NAVY F.	4,490
KYRANDIA 3.	4,490	USS TICONDEROGA	4,490
LOST EDEN	3,990	UNDER A KILLING MOON	5,640
MAGIC CARPET II	**5,490**	VIRTUAL VEGAS	3,990
MASTER OF MAGIC	3,990	**WEREWOLF VS. COM.**	**9,330**
MASTER OF ORION	3,990	WINGS OF GLORY	3,990
MECHWARRIOR2	4,490	X-WING COLLECTOR'S	3,990

HA BEKÜLDÖD A CÍMEDET MINDEN HÓNAPBAN ÚJ ÁRLISTÁT KÜLDÜNK!
A KÖZÖLT ÁRAK TARTALMAZZÁK AZ ÁFÁT.
TAGOKNAK 10% KEDVEZMÉNY! NYITVA H-P: 9-18, SZ-V: 9-13.
1024. MARGIT KRT.29/B. T: 325-0484 T+F:136-2483

Virtual World PC CD Shop

Újlaki üzletház 1036 Bécsi út 34-36. I. em.
(a Kolossy téren, a buszvégállomásnál)
Tel.: 250-5200/123 Fax: 250-5200

- Ingyenes tájékoztatót, részletes árlistát küldünk ha megadod a címed
- A kiválasztott CD-t 7 napra hazaviheted kipróbálni
- CD írás rövid határidővel

Újdonságaink:

Mortal Kombat 3, 3D Ultra Pinball, Fatal Racing, Crusader, Warcraft 2, 3D Lemmings, Pinball Illusion, NHL Hockey '96, Darker, Thunderscape, Ultimate Doom

Virtual World

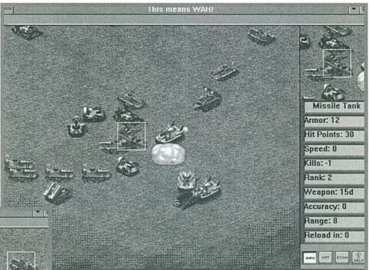
Hívj fel, a legújabb játékokkal, a legjobb árakkal várunk!

THIS MEANS WAR

Valamikor 2000 után járunk egy teljesen új világon. A számítógépes hálózatoknak köszönhetően megszűntek a távolságok a világ különböző részei között. A gazdasági hatalmat a nagy multinacionális világcégek uralják, szorosan összefonódva a hatalomra éhes bankszakmával. Az élet sokkal kényelmesebb és persze gyorsabb lett, hiszen a számítógépek tömeges alkalmazása szinte 100%-os lett a gazdasági és a magán szférában. Azonban a világ még nem tudta, hogy mi vár rá...

A Mad Rabbit Software jelentette meg a Snark Hunt nevű programját nemsokkal azután, hogy a világ legeldugottabb részét is bekapcsolták a világméretű információs hálózatba. A hálózatokon terjesztett 1 pályás demo verziót hamarosan követte a teljes verzió is, mely minden eddigi eladási rekordot megdöntött a világon. A program sikerében közrejátszott az is, hogy egy shareware verzió is világot látott, melyhez még a szerény anyagi javakkal rendelkezők is hozzájuthattak. A játék egy hálózatokon keresztül játszható On-line játék volt, mely egy közös játszótérré változtatta az egész világot. Hat hónappal a megjelenés után gyakorlatilag nem lehetett találni olyan számítógépest vagy számítógéppel dolgozót, ki ne ismerte volna a programot és persze szabad, vagy akár munkaidejében ne töltött volna el egy kis időt a játékkal. Persze mindenki tartózkodott volna a játéktól, ha tudja, hogy ez okozza a civilizált világ végét...

A következő év március 15-én 12.00-kor a világ valamennyi számítógépe felmondta a szolgálatot. A rendszerösszeomlások az időzónák miatt nem egyidőben következtek be, történtek kétségbeesett próbálkozások a számítógépes hálózatok leválasztására és a vírus megsemmisítésére, mert eddigre kiderült, hogy az eddig megalkotott legravaszabb vírussal van dolga a világnak, azonban ezek a próbálkozások mind rendre kudarccal végződtek. Az első komolyabb csapás egy orosz nukleáris reaktor "megszaladása" volt, de ezután sorra következtek be katasztrófák a világon. A világ elvesztette az engedelmes szolgáját a számítógépet, és ezzel együtt az összes lételemet (víz, energia, erőforrások, élelem) előállító üzemet. Ilyen viszonyok között csak egy mód volt a továbblépésre...



Mint az várható volt, katonai diktatúrák ragadták magukhoz a hatalmat és rögtön kitörtek az addig elfojtott ellentétek is. Az addigi gazdasági zsarnokságot folytató országok ellen, így az USA ellen is sorozatos támadások indultak meg. Új vezetők tűntek fel a katonai vezetés élén, nagy szükség volt a lelkes és főleg tapasztalt stratégákra, olyanokra mint amilyenek Mi vagyunk...

A hosszúra nyúlt bevezető után lássunk egy kis előzetest a Microprose legújabb stratégiai játékából, mely karácsony előtt fog megjelenni. Alapvetően egy stratégiai játékról van szó, melyet talán egy kicsit a Command&Conquer-hez hasonlíthatunk. Fő feladatunk az lesz, hogy majdnem nulláról indulva kell felfejlesztenünk egy gazdasági és persze egy katonai apparátunk. Nem lesz könnyű dolgunk, hiszen a konkurens katonai erők kezdettől fogva sanyargatják életünket és építményeinket. A különféle dolgokat természetesen meg kell termelnünk, sőt néhány dolgot ki kell fejlesztenünk ahhoz, hogy lépést tartsunk az ellenfelekkel. Gondoskodnunk kell az alapellátásról, hiszen ez is hozzátartozik az életben maradáshoz. Persze vannak igen érdekes lehetőségeink a programban, akár kémeket vagy éppen dezertőröket is küldhetünk az ellenfélre. A fegyver arzenálunk igencsak kellemes (persze csak a teljes kifejlődés után). Mindenfajta fegyvernem képviseltetve van a programban ami a valós életben is megtalálható, bár inkább a szárazföldi egységek használata jellemző. A fejlődés során a megszokott módon Tech-level ugrásokat hajtunk végre, melyek befolyásolják a kifejleszthető fegyvereket. Nagyon sok lehetőségünk van a programban, úgy nézem, hogy nem egy hétvégés játékról van szó.

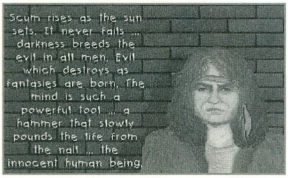
Végére maradt egy nyúlfarknyi értékelés, mely nem lehet teljes, hiszen a rendelkezésünkre bocsátott work verzió még korántsem volt teljes. Kicsit bonyolultnak tűnt a program, de valószínűleg ennél sokkal komolyabb problémát jelent az, hogy egy 486/DX2-50-en 8MByte RAM-mal szinte elviselhetetlenül lassú volt a játék. Nem tudom milyen gép lesz az ajánlott, de úgyhiszem DX4-100 alatt nem igazán lesz érdemes játszani az egyébként remeknek ígérkező játékkal. Utolsó megjegyzésként mindössze annyit említenénk meg, hogy a program Windows alatt fut, talán ez mindent megmagyaráz.

Bear

BLACKSTAR – AGENT OF JUSTICE

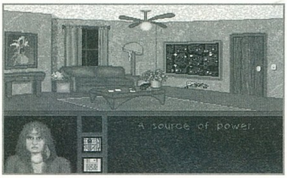
Gonosz szellem leselkedik a városban, ártatlan áldozatok tucatjait hagyva maga után. Rettegés és félelem száll a város utcáira. Az igazság ügynöke szerepében neked kell megkeresni és elpusztítani a szörnyeteget...

A kalandjáték az úgynevezett, point 'n' click típusba tartozik. Ezen belül pedig a napjainkban divatos pointer = cselekvés meghatározás kategóriába sorolható.

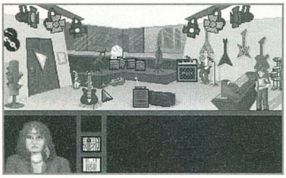


A viszonylag kis mérete (2MB) annak köszönhető, hogy nagyon kevés animációt építettek a programba.

Az állóképek minősége szerencsére megüti a 90-es évek színvonalát s ahhoz viszonyítva, hogy Shareware anyag, bizton állíthatom leköröz sok profi kalandjátékot.



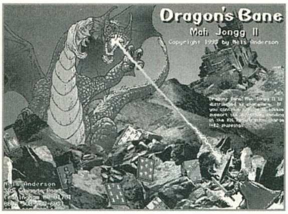
A játéklehetőség a nem regisztrált verzióban limitált. Nos maga a játék viszonylag egyszerű, hisz eleve már korlátolt a cselekvések száma. Három tényező határozza meg a játékot, ezek a már említett cselekvések (use, look, stb.), a beszélgetések és az egyes helyszínek bejárási sorrendjei.



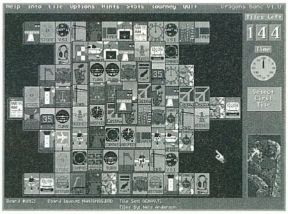
Futtatásához minimum 286, 1Mb Ram, VGA, és SB szükséges.
Thomas F. Vitacco
308 Huntington Drive
Streamwood, IL 60107

(USA)DRAGONS BANE: MAH JONGG II V1.0

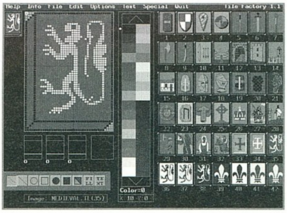
Igen, kedves olvasó, jól látja, ez bizony a Mah Jongg II. A régebbi PC



tulajdonosok biztos emlékeznek még az első részre ami 1988 decemberében jelent meg, s egyből a Top listák élbolyába került. Az első rész kicsi volt s igénytelen (XT, VGA, EGA, Hercules), ennek ellenére ez a 2000 éves táblásjáték a mai napig semmit NEM veszített hangulatából. De miben is különbözik az első eredeti verziótól? A játék lényege semmiben sem tér el az előző résztől (még szép). Ellenben grafikailag, zeneileg és konfigurálhatóságában teljesen újjá alakult.



A felbontása SVGA, mellette S. Blaster zene pezsdíti a játékost. A konfigurálhatóságáról pedig csak annyit, hogy oldalakat foglalna el az újságban. Ezért akit érdekel olvassa el a programhoz mellékelt 50 Kb-os játékleírást.



A játékhoz több száz! kártyát lehet rendelni, persze csak a regisztrált felhasználóknak. Ez utóbbiak ugyancsak használhatják a Layout (tábla) szerkesztőt is, valamint magát a kártya editort is.

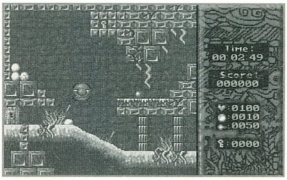
A játékot az Arcanim csapat készítette, eddigi alkotásaik pedig névszerint a Second Guess, MahJongg, Tile Match, Word puzzle game, Cipher for Windows., EGATREK, Shooting Gallery, SuperFly, BassTour, Bassmap azt hiszem nem ismeretlenek. A fenti MJ2 kiadásának ideje pedig 1995.06.01. volt. Megrendelhető 16$ ellenében a lenti címen.

Nels Anderson
585 Edmands Road
Framingham, MA 01701 U.S.A.

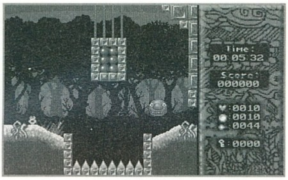
MACMAN

Egy újabb magyar játék!

Csak a tényeket írom, minden körítés nélkül. Újabban elkezdem programozni, egy játékot írok. Már nagyjából kész van, de még akármi is lehet belőle. Szerintetek ma mi a „menő" játék és hogy lehetne eladni. Írja Baráth Endre a hozzánk küldött levelében, mellékelve a fent nevezett anyaggal.



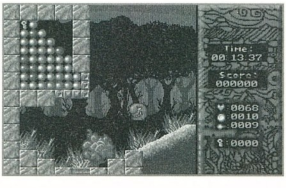
A játék nekem nagyon tetszik. Tényleg. Jó az alapötlete, bár egy kicsit Dizzy-s benyomást kelt. Egyébként én nagyon szeretem a Dizzy sorozatot. Logika mellett sok-sok ügyesség szükséges Macman végigjátszásához.

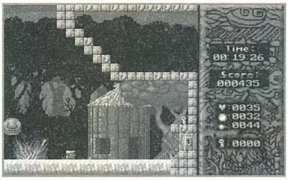


Bár itt is (akárcsak a Dizzy) főleg a tárgyak megszerzésén van a hangsúly. Persze itt sem mindegy milyen sorrendben tesszük mindezt, épp ezért sokat kell gondolkozni. De mint írja a szerző, ez nem a végleges verzió.

Ha engem kérdez, mindenképp érdemes folytatni. Még hogyha a végén nem is lesz belőle semmi, akkor is az a sok tapasztalat amit itt szerez, valamikor valahol biztos bőségesen megtérül. Csak kérdezzetek meg profi programozókat hány órai munkájuk ment szemétkosárba.

A játék annyira megtetszett, hogy a GURU lemez mellékletén biztos benne lesz. Ennyit tudtam segíteni, tehát kiadó, forgalmazó kerestetik. Mi a menő játék stílus?





Az amelyért megvesznek az emberek, és ezer szám adják el. Hogy melyik ez? Ha tudnám, most a Bahamákon napoznék.

A játék igénye egyébként min. 386, 4MB RAM, SB, GUS.

Aki szereti az igényesen kivitelezett gondolkodtató, ügyességi játékot annak bátran ajánlom a Macnam -t.

Baráth Endre
8400 Ajka
Korányi u. 22.

QUESTMAKER V2.20

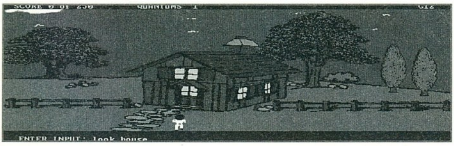
Ti is szeretnétek olyan játékot írni mint például a Larry I (CGA, EGA). Nos ha igen, akkor épp erre a programra van szükségetek, ez ugyanis egy kalandjáték szerkesztő. A játék képei itt is, akárcsak a régebbi Sierra sorozatban EGA (640x200). Hát kell ennél több?

Mit is szerkeszthetünk?

A képeket, ezeket PCX formátumban kell bevinni. Kérdéseket, igéket, cselekvéseket, válaszokat, egyszóval mindent ami egy korszerű pötyögős kalandjátékhoz szükséges. A szerkesztő rész kezelése viszonylag egyszerű.

Ellenben egy komplett kalandjátéknak a megírása itt is fáradságos, sok időt igénylő munka. Ugyan úgy kell megtervezni mint egy rendes kalandjátékot, azaz papíron és a lehető legrészletesebben. Szerencsére a szerkesztőhöz mellékeltek egy kész programot, ennek a képeit láthatjátok. A programhoz pedig igen bő, részletes leírás is tartozik.

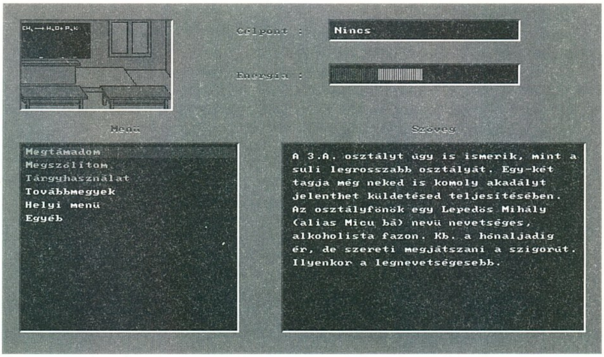
A QuestMaker II, Game Developers Program 20$, a QuestMaker II Toolkit, amiben egy Paint, egy Character Creator, és egy Graphic konvertáló mellett Clip Art is benne foglaltatik, az ára 15$.



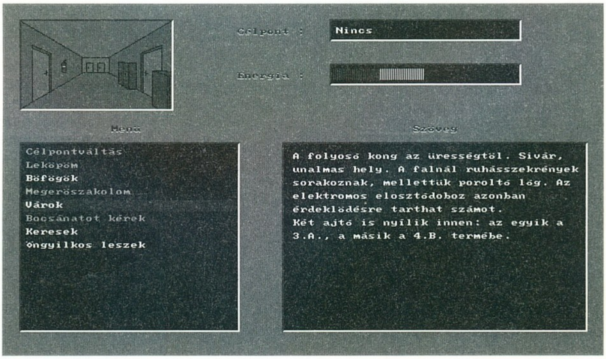
Marietta Co-opware
P.O. Box 864215
Marietta GA 30064

A SULI (REVENGE ON SCHOOL)

Elszánt arccal tekintesz az iskola kapujára. Ez az az intézmény, amit annyira utáltál egész életedben. Itt érezted először a vágyat az ölésre, a freccsenő vér és



kifolyó agyvelő okozta gyönyörségre. Most végre itt az alkalom. A kezedben tartott ellenőrző könyvre pillantasz, amiben a következő rövid, de velős szöveg áll: „Sajnálattal értesítem a T.



Szülőket, hogy gyermeküket minősíthetetlen magatartása... stb., stb... miatt az iskola látogatása alól a tanári kar a fegyelmi bizottság döntése alapján végleg felmenti.

Tisztelettel az igazgató: Kolompai Edömér."

Keserű gyűlölet és bosszúvágy árad ereidben. Kolompai Edömérnek ezért lakolnia kell! Felszeged fejed és elindulsz a komor épület felé. Tudod milyen veszedelmek rejlenek a Járműegészségügyi Szakközépiskola falai között. Igen, jól ismered már a tanárok gúnyos nevetését egy-egy megalázott szerencsétlen diák felett. De ennek most vége! Belököd a kaput és belépsz rajta. A game egy kicsit szadista, egy kicsit pornográf, és egy kicsit trágár, ezért gyenge idegzetű erénycsőszök lehetőleg „format c: /u" paranccsal futtassák.

Sokáig gondolkodtam vajon írjak-e erről a nem éppen publikus anyagról. De úgy döntöttem, mivel már eleve sokan ismerik, és különben is nem én írtam.

Persze ha belegondolunk, hogy pl. a Mortal Kombat vagy a Doom sem sokban tér el ettől a magyarnyelvű kalandjátéktól, de ott nem mondják ki hanem csinálják. A Szakadt csöves után itt a folytatás, akinek ez tetszett ebben sem fog „csalatkozni". Bár nekem egy idő után nagyon unalmassá vált a szöveg, de voltak benne jó poénok is (sajnos kevés).

Serverbubus

SHAREWARE

MICROSOFT

Játékok a Windows '95-höz

AL UNSER JR. RACING

Szóval a Need for Speed kapcsán megemlítettem, hogy rég nem láttam már egy jó autós programot a PC-re. Ekkor szóltak, hogy akkor nézzem meg az Al Unser Jr. Racinget, mert hogy az nagyon gyors, nagyon szép és nagyon jó. Jó, jó, de mégis milyen? „Állítólag (akkor még így tudtam) valami F1, de nem igazán szimulátor, hanem olyan Monaco Grand Prix-szerűség." Hát jó, gondoltam megnézem.

Windows '95-be, Al Unser install... idő telik... idő múlik. Al Unser ... Szóval megjelent. Rögtön feltűnt, hogy a zene a CD-ről szólt (ugyanis ez a CD-s verzió). Nem is rossz. Főmenü. Beállítom ami beállítható. Na nézzünk egy kis gyakorlást. Kiválasztom a nekem tetsző mintájú autót (csak a mintájuk más, mind ugyanazt teljesíti) és a nekem szimpatikus pályát. OK. „Gyerünk már, versenyezzünk!!!" Verseny. Nézem a képernyőt... még mindig... még mindig.... Nekem itt valami nem tetszik. Hát persze, az egész! Az autó egyszerűen egyszerű, sőt olyan egyszerű, hogy az már szar. A háttér, ez is egyszerű, az ellenfelek... @$#&&#@'" (ez egy olyan bizonyos gall káromkodás) szóval az ellenfelek a legegyszerűbbek. Hahó, van otthon valaki?

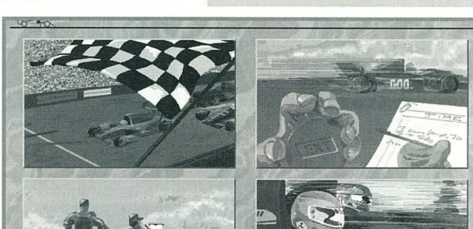
Kedves Mindscape, most 1995-öt írunk, ezt a programot 1986-ban kiröhögték volna. Az ellenfeleknél csak a 2+2 egyszerűbb. Egyszerűen iszonyat. De az még hagyján, hogy kiadják, de van képük ráírni, hogy csúcsszupercool, megajó-megagyors. Ezekután szegény balek megveszi, hazamegy, kipróbálja és még aznap el is földelik.

Szerintem a Super Monaco Grand Prix – amit eléggé utáltam – ehhez képest egy Ridge Racer. A Vroom... a Vroom meg kis glóriával repked valahol. A Vroom az igen. Nagyon jó program, nagyon gyors. És ez? Lehet, hogy egy Pentium 133-on gyors lenne, de előbb szövök egy repülő szőnyeget, minthogy emiatt a... a ... a... szóval emiatt egy jobb gépet vegyek.

Na mindegy. A főmenüben van négy menü. Az első a versenyzésé, a második a kilépésé (Yesss!!!), a harmadik a gyakorlásé, a negyedik a beállításoké. Akinek tetszik (NA NE RÖHÖGTESD KI MAGAD!!!) annak ennyi is elég.

Na végre, értékeljük. A grafika gagyi (az ellenfeleké gagyi a 10. gyök alatt), a zene nagyon jó, pörgős (ez tény, csak emiatt kap százalékot, amúgy egy dupla nullát kapna – 00), a játékmenet lassú, játszhatóság kicsi, mindez Windows '95 alá. Na, nem megmondtam, hogy inkább bontott csirkét hozzál. Nem ajánlom senkinek.

486DX2, 8 MB Ram, CD-Rom, Win 95



PITFALL – THE MAYAN ADVENTURE

Mikor azt mondták, hogy egy Windows 95-ös játékot kellene megnéznem, egy kicsit ódzkodtam a dologtól, de végül is csak ódákat zengett Bill Gates a „rendszere" sebességéről, gondoltam, nem lehet bajom, ha kipróbálom.

A Pitfall-t az az Activision készítette (aki rávetette magát a Windows '95-ös fejlesztésekre), akikről már régóta nem lehetett hallani – legalábbis semmi jót. Nem tudom, hogy volt-e az olvasók közül valakinek is Atari 2600-a. Nekem volt. Akkoriban nagyon örültem neki, most visszagondolva rá elég borzalmas volt – igaz, ha a Videoton TV-focira, teniszre... gondolok, akkor meg csúcsszupercool. Szóval először Atari 2600-on játszottam Pitfall Harry-val, és akkoriban nagyon szerettem is az ilyen játékokat. Most egy kicsit másképp vagyok velük, de gondoltam nézzük meg. A régi Pitfall jól játszható volt. Minden képernyőn egy akadály, ha átjutsz ok. Ez már egy kicsit más.

A Pitfall főhősének, Pitfall Harry-nak, azóta (kb. 13 év) egy fia született. Pitfall Harry Jr. apja nyomdokaiba lépett és szintén régész lett (Pitfall vagy Jones, nem mindegy). Nemrég a maják egy fennmaradt városába mentek kutatni. Harry Jr. egy templomban volt és az apját várta. Amikor az apja a templom bejáratához érte, valaki elrabolta. Harry Jr. megtudta, hogy ez a valaki a gonosz Zakeula volt. Elhatározta, hogy megmenti az apját.

Hát ennyi a történet. Pont elég egy mászkálós-ugrálós játékhoz.

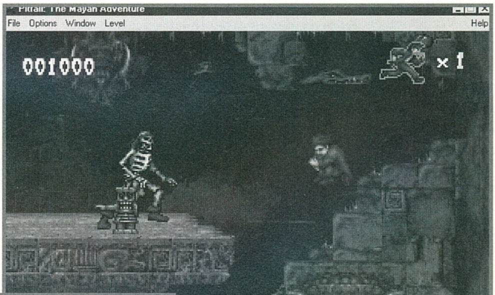
Harry Jr.-nak itt már több fegyvere van, mint anno az apjának (nem csak a korbács). A legfőbb a soha ki nem fogyó korbács, mert ugye ehhez nem kell semmiféle töltény. Van a parittyája, amihez köveket kis zsákokban találhatunk. Van bumerángja is, amit ha eldobtunk visszaérkezik, és ha nem ütközik semmibe, újra fel tudjuk venni. Ha nekimegy valaminek felrobban. Vannak kis bombáink is, ami eldobva minden kisebb ellenséget megöl a képernyőn, illetve a nagyokat megsebesíti.

Célunk elérését kis maja szobrok segítik, amikre ha rámegyünk, megmutatják az irányt, amerre mennünk kell. A fegyvereken kívül fel lehet még venni mindenféle kincset (vegyük is fel), dobogó szíveket (plusz élet).

A közlekedésben autó és repülő hiányában mások segítenek. A lelógó lengő liánok, több fát összekötő liánok, trambulinként szolgáló pókháló, Bunjee Jumping-os nyúlós izé, esetleg gör-hajtány... szóval nem kell aggódni, minden adott, hogy megtaláljuk apánkat és megöljük a gonosz Zakeulát.

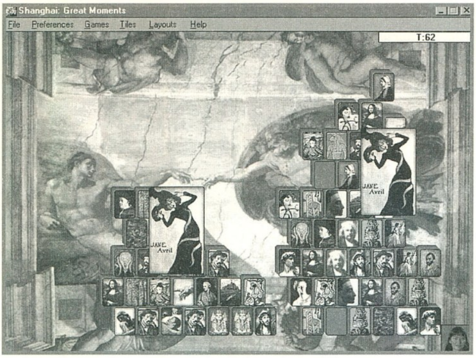
A játékban 14 pálya van, ezeken kell átküzdenünk magunkat. Minden pálya végén van egy fő ellenfél, akire érdemes tartogatni a bombáinkat. Hát ennyit a játékról, nézzük az értékelését.

Én, személyszerint kellemesen csalódtam a Pitfallban. Nagyon szépen kidolgozott kis ugra-bugra játék. A főhős animációja egyenesen fantasztikus. Jó a játék színvilága, jók a hangok. Mivel ez a leírás CD-s verzióról készült, meg kell említenem, hogy a zene a CD-ről szól. Ez is pozitív. A játék nehézsége „Normal"-ban pont jó. Egy kis ügyességgel végig lehet játszani. Egyszóval ... izé két szóval nagyon kellemes. Ami zavar. A játék



640x480-on fut 256 színben. Az elején van egy-két animáció (pontosan kettő) ami viszont 256 színben csúnya, True Colorban szép. True Colorban hagyva ok az animáció, de a játék nagyon lelassul (DX2/66-on). Szóval. Zavar, hogy egy ilyen játék (semmi különös nincs rajta) 8 MB Ram alatt kiröhögi a kedves játékost. Szóval a játék szép, és mindenkinek bátran ajánlom.

468DX/33, 8 MB Ram, Gyors vezás vagy PCI-s videokártya, Win'95

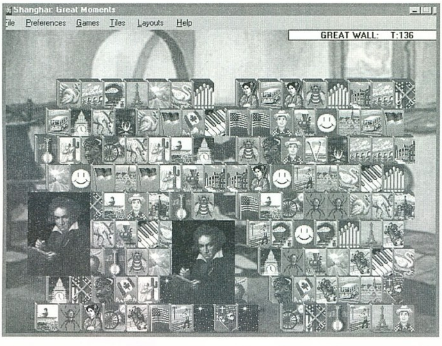


GREAT MOMENTS SHANGHAI

Ilyen az én napom, még egy Windows '95-ös program. Igaz a Shanghai jó kikapcsolódásnak ígérkezik – nem úgy, mint az Al Unser Jr. Racing. Szóval Shanghai. Kellemes logikai játék ala 1995 és Windows '95. Majd meglátjuk – gondoltam.

Hogy mit jelent egy Shanghai esetében az 1995? Tele van animációkkal, képekkel... Amikor egy párt leveszünk a tábláról, a dominón szereplő képpel, eseménnyel, személlyel... kapcsolatban kapun egy képet, animációt. Hogy hogyan? Kezdjük az elején.

Amikor elindítjuk a játékot, egy ismert amerikai szinésznő, Rosalind Chao ajánlja fel segítségét a játék során előforduló nehézségeink orvoslásához. OK. Exellent!!! Ahhoz, hogy elkezdhessünk játszani, először elmondom röviden a Shanghai szabályát. Ez olyan, mint egy memóriajáték. Keresni kell két azonos dominót és azokat le kell venni a tábláról. Annyival van ez megbonyolítva, hogy csak akkor vehetjük le a dominókat, ha nincs rajtuk (a tetejükön) semmi, és jobbra vagy balra kihúzhatóak (vagyis jobbra vagy balra sincs mellettük semmi). Ennyi. Ha több párat szedünk le a 144 dominóból, mint az ellenfelünk, nyertünk. Ennyi. Jó szórakozást! Itt jön 1995. Ugyanis a Great Moments Shanghai többféleképpen játszható. Hogy miképpen, a „Game" menüben kell kiválasztanunk.



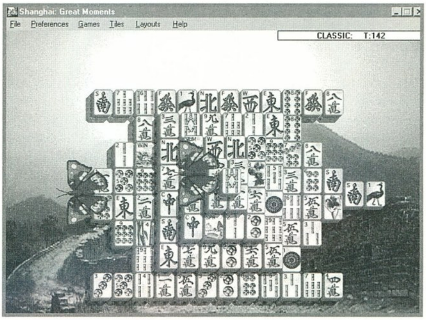
– **Great Wall:** Itt a dominók egymás mellé vannak lerakva. Ha mondjuk kiszedünk egy dominót egy másik alól, akkor ami alól kiszedtük lecsúszik a kiszedett helyére, ezzel is nehezítve vagy könnyítve a játékot.

– **Classic Shanghai:** Itt a dominók gúlába vannak rakva. Csak akkor vehetjük ki a dominót, ha nincs egy dominó sem a tetején.

– **Action Shanghai:** A nevével ellentétben semmiféle véres dologról nincs szó. Itt a szabály annyival módosul, hogy amilyen nehézségi fokra állítottuk a játékot, annak megfelelően a gép véletlenszerűen, „X" másodpercenként feltesz egy dominót a táblára. Ha egy kicsit kihagy az agyunk, s máris egy egész piramis épül előttünk.

– **Beijing:** Ugyanaz mint a Great Wall, de ha itt kiszedünk egy dominót a másik alól, akkor ami alól kiszedtük, nem esik a kiszedett helyére.

– **2 player:** A klasszikus szabályok szerint két játékos játszhat.



– **Tournament:** Ezt is a klasszikus szabályok szerint lehet játszani, de... 30 másodpercenként indul egy óra, ha ez lejár és csak utána tudunk egy párat leszedni, akkor csak két pontot kapunk. Ha mondjuk 18 másodpercnél szedtünk le egy párat, akkor tizennyolc pontot kapunk. Aki több pontot gyűjt, az nyer.

Ennyit a játékokról. Ebben a shanghaiban azt is ki lehet választani, hogy mi legyen a dominókon. Amilyen ábrák vannak a dominókon, olyan animációt, képet, zenét, hangot fogunk látni, hallani, ha leszedtünk egy párat. Ez annyit tesz, hogy ha mondjuk kiválasztottuk a „Space Explorations" dominókat (ezt a „Tile" menüben tehetjük), akkor a dominókon az űr felfedezésével kapcsolatos személyek, események, tárgyak képei, rajzai lesznek és ha leszedünk egy párat, akkor mondjuk az első holdralépésről láthatunk egy rövidke animációt. A következő témakörök vannak:

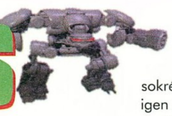
– **Mah-Jongg:** Klasszikus Mah-Jongg ábrák (témakörök)
– **Space Explorations:** Űrkutatással kapcsolatos ábrák (témakörök)
– **Science Fiction:** Sci-fi-vel kapcsolatos ábrák (témakörök)
– **Romance:** Nagy románcok, romantikusokkal kapcsolatos ábrák (témakörök)
– **Art:** A művészetekkel kapcsolatos ábrák (témakörök)
– **People:** Híres emberekkel kapcsolatos ábrák (témakörök)
– **Music:** Zenével kapcsolatos ábrák (témakörök)
– **Inventions:** Korszakalkotó találmányokkal kapcsolatos ábrák (témakörök)
– **Events:** Történelmi eseményekkel kapcsolatos ábrák (témakörök)

Hát ennyi lenne a Great Moments Shanghai. Szerintem ez az eddig megjelent legjobb Shanghai. A játékot összeköti az érdekes dolgokkal. Szép a grafikája, jók a hangjai (igazán nincsenek is hangok), nagyon jó az ötlet. Igazán hangulatos játék. Szerintem senki se hagyja ki, aki szereti a logikai játékokat. Jó szórakozást hozzá.

Mr.T.

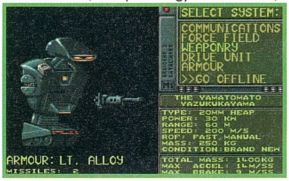
486DX/33, 8 MB Ram, Vezás vagy PCI-s videókártya, CD-Rom, Win '95

The Machines

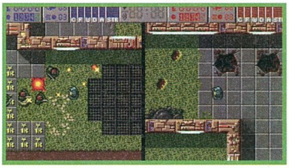


A jövő. Az emberek otthon ülnek a kényelmes, minden elképzelhető kiszolgálással felszerelt otthonukban és játszanak. Persze a játékok jelentős módon átalakultak és némelyiket nem engedheti meg magának mindenki. Ezek közül az egyik az Arena. Az Arena egy új fajta szórakozás, melyben droidokat kell vásárolnunk és kiküldenünk az arénába, hogy megküzdjenek a riválís droidokkal. Persze nem könnyű a dolog, hiszen az Arena, nagyon sok helyszínből áll és igencsak keményednek a feltételek ahogy előrehaladunk a pályákon.

Nagyjából ennyi a Merit új játékának háttértörténete, mely úgyhiszem nem igazán fog szerepelni a toplistákon. Nem lenne rossz a játék, azonban 1995-ben már nem igazán szokás ilyen jellegű és kidolgozottságú programmal megjelenni a piacon. Egyébként poén a játék, hiszen apró kis droidunkkal nagy irtásokat vihetünk véghez, azonban a játékélmény nagyon hamar ürömbe csap, amikor egy kicsit elmúlik az első élmény. Robotunkat a játék során fejleszthetjük és persze javíthatjuk is, hiszen az ellenfelekkel való küzdelem egyre nehezebb lesz. A robot fejlesztése nem csak a fegyverzetére vonatkozik, hanem az egyéb alkatrészekre is, hiszen nem árt ha figyelnünk kell a meghajtásra, vagy éppen a mechanikus részekre. Teljesen felügyelhetjük a financiális részeket a játékban, a megunt alkatrészeket akár el is adhatjuk a kereskedőnél, bár persze így előfordulhat,



hogy nem kapunk értük annyit mint amikor megvásároltuk. A fegyverzetünk igen sokrétű lehet, a végefelé már igen komoly dolgokkal szerelhetjük fel a robotot. Nem csak a hivatalos csatornák állnak a rendelkezésünkre a vásárlásnál, hanem illegálisas is hozzájuthatunk a felszerelésekhez. Nagy gondot kell fordítanunk a javításra, mely ha nem törődünk vele, akkor előfordulhat az a kellemetlen helyzet, hogy állúnk az aréna közepén és nem tudunk megmozdulni a futómű meghibásodása miatt.



Mindent összevetve nem egy nagy durranás a program, igazából azt sem érti az ember, hogy miért kellett egy CD-re felpakolni a játékot. Kicsit idegesítő az, hogy nem érezhetjük magunkat biztonságban egy pálya elvégzése után sem, hiszen ha tönkremegyünk, akkor előlről kell kezdenünk a küzdelmet.

Bear

A CD GURU exkluzív különszáma

MEGJELENT!

Ez a CD megpróbál mindenkit egy kicsit jobban megismertetni Európa legnagyobb játékokkal foglalkozó számítástechnikai szakkiállításával.

A CD-n a PC Guru ECTS mellékletéhez hasonló, kibővített riportot találhattok a közeljövőben várható programokról, interjúkat olvashattok a fejlesztőkkel, és ami talán a legfontosabb: a játékok nagy részét demók segítségével ki is próbálhatjátok.

Külön érdekesség a kiállításon készített video felvételek AVI változata, mellyel Te is részese lehetsz az őszi ECTS-nek.

Várható megjelenés: 1995. október
Fogyasztói ár: 990 Ft

Doom Forever

Nagyon sok helyen és sokféleképpen foglalkoztak már a Doom I-II-vel.
Mi azonban **MINDEZT EGY CD-N KÍNÁLJUK.**

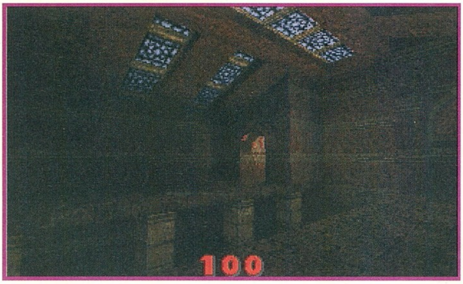
- 30 Doom I-II editor leírással,
- több mint 2000 Doom pálya,
- válogatott Death Match pályák,
- extra pályák csak profiknak,
- GURU Team best 50 level,
- bonus Heretic, Descent, Dark Forces editorok, pályák

Az editorokkal új Doom világot készíthetsz magadnak: új szörnyek, grafikák, fal set-ek, fegyverek, zenék és hangok

Várható megjelenés: 1995. november. Fogyasztói ár: 1490 Ft

A fenti CD-k előjegyezhetők illetve megrendelhetők:
GURU, 1399 Budapest, Pf.:701/765
GURU, PC GURU, CD GURU előfizetőknek 10% kedvezmény!

QUAKE

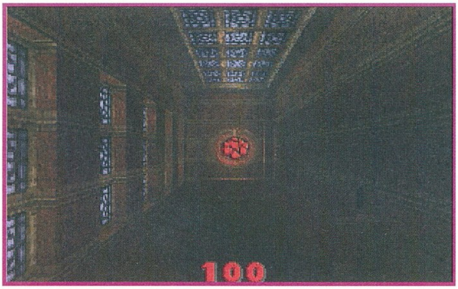


Az E.C.T.S. másnapjára, hétfőre esett, hogy sikerült találkoznom Jay Wilbourral, aki „zárt ajtók mögött" adott interjút egy-két szerencsés újságírónak a Hexennel és a Quake-kel kapcsolatban. Mivel a Hexen c. játékukat már ismertettem, így most ezen az oldalon minél nagyobb teret adok a QUAKE–nak (remélem a képeinek is), hiszen az ID Software bejelentette: egy új, teljesen 3D-s játékot készítenek, Quake címmel. Ezt a bejelentést februárban tették, és a játékot '95 karácsonyára ígérték. Nos, hogy mi a helyzet? A legilletékesebb, a cég igazgatója nyilatkozik erről:

JW: Quake, Quake, mikor lesz már? Tudom, ez az első és legfontosabb kérdésük. A válaszom: akkor lesz, amikor elkészül. Őszintén fogalmam sincs. Mindenki ezt kérdezi. A játék akkor lesz kész, ha kiadjuk. Azt az óriási szerencsét tudhatjuk magunkénak, hogy nincsenek szerződéseink, amik arra köteleznének minket, hogy erre és erre a határidőre készítsük el a programot, és pénzéhes öltönyös cégtulajdonosok vernék a fejünket, ha nem készülünk el. Mi teljesen mindent a játszhatóságnak vetünk alá. Nem engedhetjük, hogy a játszhatóságon bármilyen csorba essen.

GURU: Mit tud mondani a játékról?

JW: A Quake teljesen támogatni fogja a 3 gombos mouse-t. Nem lesz szükség a keyboardra. 486 DX2- es gépen 320x200x256 színű VGA üzemmódban, már élvezhető lesz a játék. Ha valaki Pentium gépen futtatja, akkor 400x300x256 színű felbontásban játszhat majd, vagy valami hasonló abnormális üzemmódban. Természetesen a játék majd teljesen kihasználja az időközben megjelenő polygon board-okat, mint pl. a 3D Blastert (A Creative Labs új 3D-s grafikai gyorsító kártyája, ami egy 486-osba beszerelve majdnem háromszor gyorsabban kezeli a 3D-t, mint a 90MHz-s Pentium – a szerk.), ahol kb. 800x600-as felbontásban fut majd a játék.



GURU: Lesz-e multiplayer üzemmód, intro, stb.?

JW: Legfontosabb az lesz, hogy a játék jó legyen egy játékos üzemmódban is, de természetesen lesz multiplayer üzemmód is. Egy Alpha serveren keresztül több ezernyi on-line játékos játszhat majd a Quake-kel, de figyelünk arra is, hogy meghúzzuk a játékban a fizikai határvonalakat – egy kis szobába ne tudjon pl. 20 játékos bezsúfolódni.

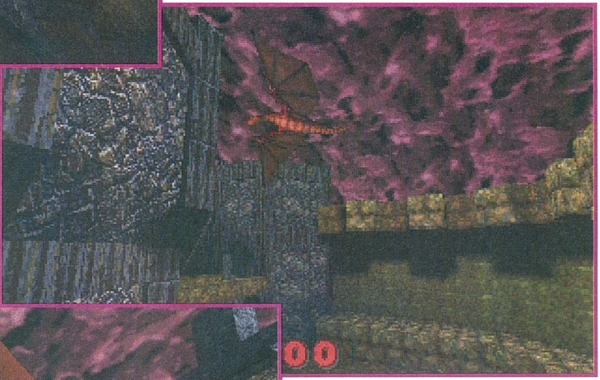
Intro? Nem lesz. Nem lesz semmilyen animáció. Az csak arra jó, hogy az ember egyszer megnézze, csodálkozzon hogy milyen szép, majd a második és sokadik alkalommal megnyomja az ESCAPE gombot. Nincs értelme arra költeni, úgyis a játszhatóság dönti el az értékét.

GURU: Ki írja majd a zenét?

JW: A Quakenek nem lesz zenéje. Csak hangeffektjei. De azok nagyon jók lesznek. Elképzelhető, hogy kiadunk egy CD-t, amin a játéknak külön meg lesz a zenéje. Ezt bárki beleteheti a saját kis CD lejátszójába, és a játék mellett azt hallgathatja.

GURU: Mi lesz a játékban?

JW: Nem, nem lesz puska és egyebek. Ez egy középkori játék, ide nem illik. Mi is sajnáljuk, hiszen minden komoly Doom játékos előbb-utóbb visszatért a puskához. Valószínűleg korhű fegyverek lesznek, de hogy mik, azt még nem tudjuk. A játékról is mesélhetnék most egy fél órát legalább, de nincs értelme. Lehet, hogy ami ma igaz, az holnap már nem lenne igaz, és



így csak hülyét csinálnék az újságokból és magamból.

Tényleg nem azért titkolódzok, hogy Önök elől elhallgassam az információkat, hanem azért, mert a dolgok egy része még nincs eldöntve, ami pedig el van döntve, az is változhat. A Doomnál is a szemetesben kötött ki az ötleteink 90%-a.

Gondoltunk mi is mindenféle őrült dologra, de amikor nem vált be, azaz a játszhatóságot rontotta, kíméletlenül a szemetesbe dobtuk. Nem volt kétely. Sok cég szinte sírva panaszolta: Itt van a Doom, tudja ezt meg ezt meg ezt. Itt van a mi játékunk, tud mindent amit a Doom, plusz még ezt meg ezt, mégsem volt közel sem akkora siker mint a Doom. Egy volt a különbség: a játszhatóság. Hogy mi lesz a játékban? Egy biztos: levághatod valakinek a fejét, és magaddal cipelheted a játék végéig, ha úgy tartja a kedved.

GURU: Lesz-e a Quakenek akkora sikere mint a Doomnak volt?

JW: Nem tudom. A Doom sikere hatalmas volt. Az Interneten keresztüli megrendeléssel és a későbbi megjelenéssel csak 200.000 darabot adtunk el, de a Doom II-nél, amit már a GT Interactive-val együtt adtunk ki és rögtön az üzletek polcaira került, ez a szám már 1.200.000 lett.

GURU: Mi a véleménye a Windows '95-ről?

JW: Jó véleményem van róla. A Quake DOS és WIN'95 alatt is fog futni és elképzelhető, hogy a játékaink a jövőben csak Windows alatt jönnek ki.

GURU: Mi a kedvenc játékod?

JW: A Doom, de azon kívül a Super Mario Brothers.

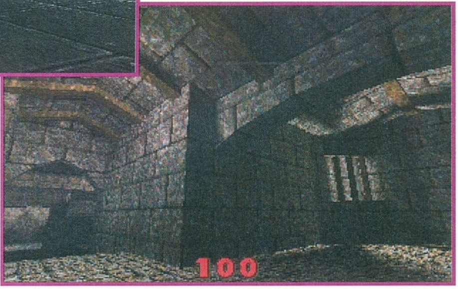
GURU: Mennyi levelet kaptatok a Doom „erőszakossága", a sok vér miatt?

JW: Nem annyit, mint gondolnád. Eddig még senki nem őrült meg a Doomtól, pedig milliók és milliók játszanak vele naponta. Az Ultimate Doom (4 szintes Doom I.) megjelenésének alkalmából egy új reklámmal leptük meg a járókelőket: egy félbevágott emberi test volt látható az óriásplakáton, sok vér és alatta ez a felirat: Egyesek reklamáltak a Doom „véressége" miatt. Ők már halottak.

GURU: Mi a helyzet a Doom filmmel kapcsolatban?

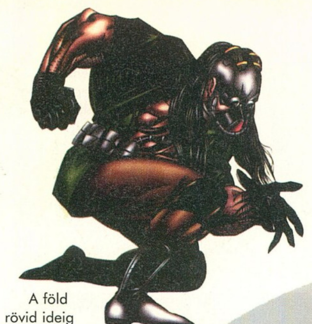
JW: A Universal Studios-szal van tárgyalásunk. A film még nem kapott hivatalosan „zöld lámpát". Az első forgatókönyvet visszautasították, a másodikon most dolgoznak. Én az egészbe nem szólok bele, nem értek hozzá.

Még a Doom készülése előtt a XXth Century Fox is megkeresett minket, hogy csináljunk egy ALIENS játékot, egy új, készülő film alapján. Azt mondtuk jó. A szerződésbe bele akartunk venni egy pontot, hogy csak mi határozhatjuk meg a játszhatóságot. Azt mondták, hogy övék a végső szó a játszhatóság terén is. Erre nem jött össze az üzlet.



GURU: Köszönjük az interjút és sok sikert kívánunk.

Masell



A föld rövid ideig volt szabad. Egy külvilági hatalom újra kinyújtotta sötét karmait, hogy megkaparintsa a bolygó feletti uralmat. Shao Khan közel 10.000 éve uralja a földönkívüli létet, elveszettnek hitt királynőjét Sindelt keresve. Most ő felébredt halálos álmából, és egy démoni harcossá vált a Földön.

Sindel egy kaput nyitott a Külső Világok és a Föld között. Shao Khan trónján ülve kinyújtotta kezeit, rajta a halál karmaival. Megszerezte az emberek teste és lelke feletti uralmat, pokoli seregeit Montaro vezetésével a Földre küldte, hogy bebiztosítsa uralmát.

Te egyike vagy azoknak a harcosoknak, akiknek a lelke dacolni tud Shao Khan gonosz hatalmával. Te el tudod pusztítani Őt. De ne feledd: A lelked védve van, de a tested nem...

Most pedig ne vesztegessük tovább az időt menj és fogadd el a Mortal Kombat kihívását. Shao Khan harcosai már várnak.

Ezek voltak Rayden bevezető szavai a MK 3-hoz. A leírás megszületésekor abban a szerencsében volt részem, hogy valószínűleg először játszhattam otthon a 2D verekedős játékok koronázatlan királyával. Mielőtt mindenki önfeledten a boltokba rohanna, el kell mondanom, hogy a leírás a MK3 Sony PlayStation változatáról készült. A Sony monopol hatalmának köszönhetően a PS-X tulajdonosok már a PC-s megjelenés előtt néhány héttel összemérhetik erejüket a második részből jól ismert Shao Khan-szal. Szerencsére (no meg persze Szabolcsnak hála) Mad Dog Jon-nak és nekem sikerült igen jutányosan hozzájutni egy-egy ilyen „csodagéphez". Úgy gondoltuk, hogy színesítjük egy kicsit az újságot a gép egy rövid bemutatásával, illetve elsőként írunk az otthoni Mortal Kombat 3-ról.

MI IS AZ A PLAYSTATION?

Valamikor az idők kezdetén a Nintendo felkérte a Sony-t, hogy fejlesszen ki az új gépük részére egy CD-ROM tárolót. Valószínűleg jól haladt a projekt hiszen a Sony-nál hamarosan rájöttek arra, hogy nem kell feltétlen a Nintendo-t gazdagítani, ha saját gépet fejlesztenek ki, azzal jóval nagyobb nyereséget realizálhatnak. Mint egyéb területeken itt is maximális munkát végeztek, a Japánban '94 decemberében debütáló gép a legmagasabb technikai színvonalat képviselte. A lelke egy 32bit-es R3000A RISC processzor 33Mhz-es sebességgel (30MIPS), iszonyatos cél-hardware támogatással. A grafikai processzor 300.000! textura-mapped & light sourcered polygont képes megjeleníteni másodpercenként, 16.7 milliós színpaletta, 640x480-as felbontás, 4000db 8x8-as sprite megjelenítése, továbbá hardware-ből képes egy halom speciális effektre (árnyékolási technikák, forgatás, torzítás). A hangokról egy 16bit-es chip gondoskodik 24 csatornán 44.1 KHz-es frekvencián.

A PlayStation előnye a vele nagyjából egy időben megjelenő konzolokkal szemben az, hogy a hardware-e eleve 3D alapú technológiára épül.

Mintegy kivétel nélkül ezt használják ki az elsőként napvilágot látott játékok.

JÁTÉKOK MA-HOLNAP

Bár a PSX lassan egy éve jelent meg, egyelőre elég kevés, mintegy tucat játék készült el teljesen. Ráadásul ezek mindegyike a már említett 3D technikát használja, következésképpen vagy verekedős (Tekken, Toh Shin Den) vagy autóverseny (Ridge Racer, Destruction Derby, Wipeout). Szerencsére azonban a fejlesztői lista több száz céget tartalmaz, és köztük olyan játékok neveit mint a Wizardry vagy a Discworld. A következő évben közel száz játék megjelenésére számíthatunk, figyelemre méltó, hogy ezek állítólag csak a Sony rábólintásával kerülhetnek piacra, ezzel szeretnék elkerülni a nem megfelelő színvonalú játékok image rontását.

MORTAL KOMBAT 3

A tavaszi ECTS-en elterjedt az a pletyka, miszerint a Sony megvette a MK 3 kiadásának jogait, és egyedül a PlayStation tulajdonosok élvezhetik majd a játékot. Ebből PC-s szemmel nézve szerencsére mindössze annyi igaz, hogy a PSX verzió néhány héttel előbb jelent meg. Az amerikai árakhoz képest elég húzós, 70$-os áron. A gép tudásának köszönhetően a játék teljesen megegyezik a játéktermi verzióval.

A grafikát tökéletesre csiszolták, a zenék, hangok szintén fantasztikusra sikerültek, még a mozgások rutinjain is változtattak. Egy halom új karakter, mindenféle finishing moves: Fatality, Babality, Animality, Friendship, Mercy.

Választhatunk nehézségi szintet, beállíthatjuk a zene „hangosságát" (mondjuk PC-n ez nem igazán nagy dolog, de konzolon teljesen új) , de helyet kaptak a rejtett karakterek vagy a sorozatot végigkísérő pit-ek is. A dolog technikai része tehát hibátlan, sajnos számunkra úgy tűnt mintha a harmadik részben kezdene kifulladni a játék nyújtotta élvezet. Az új karakterek igen jellegtelenre sikerültek, nagyrészük a manapság divatos techno-robot design-t kapott, ez mondjuk a „kicsik" körében valószínűleg nagy sikert arat, de ettől függetlenül elég nagy ötlettelenségről árulkodnak. Ráadásul az irányítással is mintha baj lenne, én még nem tudtam eldönteni, hogy egyszerűen csak más mint az előző részekben és meg kell szokni, vagy ahogy azt a Del is mondja, helyenként egyszerűen hülyeségeket csinál a program.

Persze mindezektől eltekintve a játék nagyon jó, és amint a PC-s verzió kijön, egy bővebb leírást olvashattok (valószínűleg részletes special moves listával) Mocsy barátunk tollából.

Addig is ne feledjétek: There is no knowledge that is not power.

Csongor the Shoebaron

A CD-ROM FORRÁSA
CONTROLLSOFT

KLUBTAGSÁG!

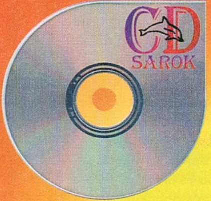
SZÁLLÍTÁS UTÁNVÉTELLEL IS!

2-szeres seb. CD meghajtó	7.600,-Ft
Hangkártya: SB 16	11.600,-Ft

Alien Legacy	3.272
Alone in the Dark 3	3.592
Apache (Micro Machines 2/Lords Midnight 21 in 1)	**3.432**
Armored Fist	3.192
Bioforge (+ meglepetések)	3.592
Cartopedia the Ultimate World Reference Atlas	3.672
Command & Conquer (2 CD)	**3.992**
Cyberia	3.192
Cyclones (Transport Tycoon/X'mas Lemmings 94')	3.192
Dark Forces	**3.192**
Descent	2.872
Doom II	2.792
Drug Wars	2.392
Encyclopedia of Nature	3.992
Fade to Black	**3.672**
Flight Commander 2	3.672
Full Throttle	**3.192**
Harpoon II Dlx. (Last Bounty Hunter/Prisoner of Ice)	3.192
HI-Octane(Bloodwings/PowerHouse/Jammit/Dan St)	3.192
History of the World	3.992
Inferno (WarCraft/Wolf)	3.192
Jagged Alliance	3.192
Jewels of the Oracle	2.872
Kyrandia, Book 3: Malcolm's Revenge	3.592
Little Big Adventure: Relentless	3.192
Lost Eden	3.112
Magic Carpet	2.392
Magic Carpet 2	**3.672**
Mech Warrior 2	**3.592**
Mirage	3.192
MTV Club Dead	2.392
NBA Live 95	3.432
NHL Hockey 95	3.192
Phantasmagoria (7 CD)	**5.192**
Quarantine	2.392
Ravenloft: Stone Profet	3.192
Savage Warriors (Brutal/Striker '95/Pinball)	3.752
Shanghai Great Moment	2.392
SIM Isle	3.192
SIM Tower	3.192
SIM Town	3.192
SIM City 2000 CD complete collection	3.192
Slipstream 5000 (Flight Unlimited/Cannon Fodder)	3.272
Space Quest 6	**3.192**
Star Trek 25th	3.192
Star Wars: Rebel Assault	3.192
Super Street Fighter turbo	3.272
Terminal Velocity (Dungeon Master 2/Noctropolis)	**3.592**
The Need for Speed	**3.672**
Under a Killing Moon (4 CD)	4.792
US Navy Fighters (Down Patrol)	3.192
USS Ticonderoga	3.192
Virtuoso	2.392

CONTROLLSOFT
1013 Budapest I. (Tabán), Döbrentei u. 12-21.
Tel.: 215-0160, 06-(20) 421-599
Fax.: 215-7392

ÉS MÉG SOK EGYÉB MEGLEPETÉS ÁRAKON...
A kereslet függvényében változó készlet.
(Az árváltozás jogát fenntartjuk!)
Áraink az ÁFA-t nem tartalmazzák!
A legjobb árakért hívjon most!

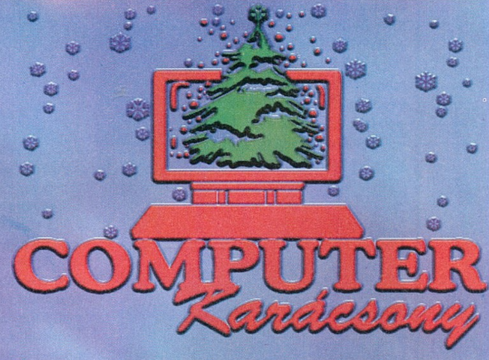


Delfin CD Sarok

Már mindenhol CD-Rom hirdetéseket látni.
Ez is az.
Nem azért van, hogy kitöltse az újságot, bár
hasznát csak az látja aki
- magának játékot -
- magának komoly dolgot -
- kistesónak oktató csomagot -
- kerékpárnak téli tárolót keres -
(az egyik kakukk tojás)
Ahol mindez (a kakukktojás kivételével) megtalálható:
XII. Szt. István krt. 4.
IX. Ferenc krt. 28.
VIII. Népszínház u. 32.
VII. József krt. 14.
VI. Andrássy út 38.

Schuerue Desing

Mint már bizonyára észrevettétek ismét lehet rendelni a régi CD GURU-k közül. A nagy érdeklődés persze lassan ismét lefogyasztja a készleteinket. Mindenki aki hozzá szeretne jutni a régebbi számokhoz, az lassan nem árt ha feldob egy megrendelőlapot, mert aztán ismét elfogy a csemege.



1. Az idén is szeretettel várunk titeket a **GURU standnál** rengeteg újdonsággal, árengedménnyel, meglepetéssel. A két napon folyamatos **PSX** és **Diamond EDGE** bemutató látható, de a legfontosabb, hogy lesz új **CD GURU, PC GURU** és **AGURU**, tehát érdemes eljönnöd a barátaiddal.

2. Az előfizetők és a jelenlévők között is értékes nyereményeket – a pályázatok nyerteseit is – sorsolunk ki, **VASÁRNAP 12 ÓRAKOR** a **BEMUTATÓTEREMBEN**. Gyere, hogy adhassunk egy kis meglepetést *neked* karácsonyra.

3. Ha kitöltöd és kivágod az itt lévő meghívót s azt a belépéskor felmutatod, akkor diákoknak, katonáknak kedvezményes belépőt jelent. Ne felejtsd el bedobni dobozba, mert akkor te is nyerhetsz, csak legyél a **2.** pontban megadott helyen és időben!

MEGHÍVÓ
Neved: ....
Címed: .... 50.- Ft
Géped: ....

PINBALL ILLUSIONS

A 21th Century Entertainment flipper-manufaktúrája ismét kirukkolt egy míves darabbal. Míg más cégek még csak céh-korszakukat élik, és egy-egy flipperrel jönnek ki, addig ők már jóformán futószalagon ontják az újabb és újabb asztalokat. Ezek között vannak jobbak és rosszabbak egyaránt. A Pinball Illusions a jobbak közül való, mert a messzi földről ismert Digital Illusions mesterei készítették és szerencsére nem a Spidersoft kontárjai. 4 asztal van a CD-n: Law 'n'Justice, Babewatch, Extreme Sports, Vikings. Akkor talán lássuk az egyes asztalokat!

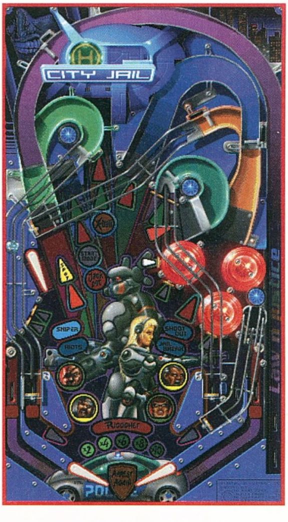
LAW'N'JUSTICE

Ennek az asztalnak a témáját egy jövőbeli város bűnüldözése adja. Mi természetesen a jók oldalán állunk, és egy megrögzött fakabát szerepében tetszeleghetünk. Feladatunk a bűnözők előállítása és bekasztlizása,...

A játékban a többi asztalhoz hasonlóan itt is a legtöbb pontot az ún. speciális MODE-ok aktiválásával és teljesítésével szerezhetjük. Ezen a pályán úgy. kapcsolhatjuk be ezt, hogy a skill-shot rámpára fellőjük a golyót, majd belőjük oda, ahol kigyulladt a Start mode lámpa. A gombák meglövésével válthatunk a küldetések között. A mode-ok a következők:

Drug-Bust Mode: Fel kell másszunk hat emeletet, a golyónak a villogó rámpákra lövésével, hogy elkapjuk Johnny Crack-et és dutyiba zárjuk.

Prison Break Mode: Jó néhány rab megszökött a börtönből. Mielőtt ez kitudódik, hozzuk vissza őket- találjuk el a gombát, ezzel kapjuk el őket, majd a golyónak a City Jail rámpára lövésével tegyük vissza őket megérdemelt helyükre.



Riot Mode: Lázadnak az emberek a városban. Rendelkezésünkre áll 3 vagy 4 labda (multiball), hogy az előzőhöz hasonló módszerrel bebörtönözzük őket.

DownTown Shoot Out: Ez egy az eredménykijelzőn játszható subgame- a flipper-gombokkal célozzunk, a tüzelés automatikusan megy, ha jól céloztunk.

Deactive Bomb Mode: A gonosz Dinamite Dork által lerakott 6 időzített bombát kell hatástalanítanunk. Magától értetődően folyamatosan fogy az időnk. Ha nem futunk ki az időből, akkor a végén a City Jail rámpára lőve kaphatjuk meg a Jackpotot.

Sniper Mode: Terroristákra kell vadásznunk- az éppen villogó rámpára lőve a golyót célzunk. Az előzőhöz hasonlóan kaphatjuk meg a jackpot-ot.

Arson mode: Kedves Sparky barátunk felgyújtotta a fél várost. 3 tüzet kell a megfelelő rámpára lövéssel eloltanunk. Ha sikerül időben, akkor jöhet a jackpot, ellenkező esetben újabb tűz gyullad.

Hover Chase Mode: Max Speed megszökött a börtönből és hover-járművével menekül. Kapjuk el, a golyónak a bal oldali rámpára nyolcszori lövésével.

Final Challenge Mode: Ha az előző 8 küldetést teljesítettük, akkor jöhet ez, megkoronázva az eddigieket- természetesen itt a legnagyobbak a díjak.

BABEWATCH

Ezen a pályán igazi macho-k lehetünk. A feladatunk tehát a nők megszerzése. Az egyes feladatok is e köré épülnek:

Chicken Race: Kocsiverseny a nőkért és a pontokért. Lőjük négyszer a road rámpára a golyót, majd a race lámpa kigyulladása után még egyszer, ekkor kezdődhet a verseny. Ha ezek után visszalőjük ide a labdát, akkor az alsó számlálón lévő pontot kapjuk.

Casino award: Próbáljunk szerencsét! Lőjük be bal felülre a labdát, ezzel „nyílik meg" a casino. Ezek után pedig lőjük fel a Casino rámpára. Ha szerencsénk van, akkor bonus pontokat kapunk. Dude Accesories: A cool kinézet kellékeire tehetünk itt szert. Ha mindet begyűjtjük, akkor mehetünk az extra ball-ért. Impression modes: Ez a négy mód révén szerezhetjük meg azt a „Szükséges pluszt", ami a nők meghódításához elengedhetetlen. Lőjük a casinóhoz a golyót, majd a jukebox-ba! A speciális mode-ok a következők:

Beach-gym: Mikor világít a Gym lámpa, lőjük fel a jobb oldali rámpára a golyót. Hatvan másodperc áll rendelkezésünkre, hogy a gombák lövöldözésével felépítsük izomzatunkat.

Surf's up: Egy kis hullámlovaglás! Égő surf-lámpakor a golyót lőjük a jobb rámpára. Itt is 60 másodpercünk van, hogy a golyóbist a villogó helyekre belőjük.

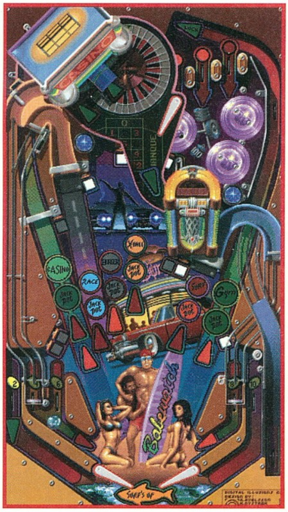
Burger Bar: Bizonyítsuk be, hogy nem csak izomemberek és jó szörfözők vagyunk, de még enni is tudunk rendesen! Ha világít a Burger lámpa, lőjük a golyót bal felülre, és már indul is menünk összegyűjtése, két labdás multiball játékkal. A villogó helyekre kell belőnünk a golyót. Ha elfogyott az idő, akkor lőjük be a villogó helyre a labdát, és ekkor elkezdődik a zabálás három labdás multiball-lal.

Casino Fever: Egy kis roulette következik. Lőjük be a casino rámpára a golyót mikor világít a casino lámpa, majd a fenti ütővel be a casino-ba. Ismét 60 másodpercünk és 3 labdánk lesz a villogó célpontok elérésére. Mikor lejár az idő, lőjük be a golyót a villogó helyre, hogy 4 labdával kezdetét vehesse a pénzvadászat.

Babe Hunt: A végső küzdelem, a szóbeli meggyőzés. Mikor világít a Lock lámpa lőjük be oda a golyót! Ekkor kezdődik a versengés az idővel, hogy 4 nőt levegyünk a lábukról. Ehhez négyszer kell visszalőnünk ide a labdát, és erre 5-5 másodpercet kapunk. Ha mindez sikerült, akkor próbálkozhatunk álmaink nőjéért és 1 milliárd pontért.

EXTREME SPORTS

Mint neve is mutatja, itt veszélyes és szokatlan sportokat próbálhatunk ki, biztonságosan, szigorúan az asztal keretein belül. Természetesen sok-sok extrával tűzdelték meg ezt az asztalt is.



EXTREME: Ha a jobb oldalon a megfelelő kapcsolót eltaláljuk néhányszor, mikor világít, ki tudjuk írni betűnként az Extreme feliratot. Ha sikerül és utána elég gyorsak vagyunk, akkor 5 különböző speciális sportot próbálhatunk ki.

SPEED MODE: Ha négyszer beütjük a golyót a jobb oldali rámpára, akkor 6 féle mode indítható el (pl. skateboarding). Ha

valamelyiket aktiváltuk, 30 másodpercünk van, hogy a jobb alsó rámpára ütve a golyót sebességet gyűjtsünk. Az idő lejárta után pedig 15 másodpercig vadászhatunk jackpot-okra.

A speed mode-ok gyűjtésével érhető el a **SUPER SPEED BALL**, ez egy három labdás multiball mód, ahol jackpot-ra lehet vadászni. A gyorsasági módok mellett vannak a különféle extrém sport módok: ezeket úgy aktiválhatjuk, hogy először a zöld rámpa alatt, majd a megfelelő bal oldali rámpára lőjük a golyót. Ezek mindegyikénél a megfelelő, éppen kigyulladt lámpájú rámpára kell lőni a golyót.

Iron Man Race Mode: Hármaspróba – 3 labdás multiball mód.

Free Fall Mode: Szabadesés – 30 másodpercünk van, hogy belőjük a golyót a megfelelő rámpákra.

Cliff Diving Mode: Műugrás – Lőjük meg a gombákat, ezzel növelhető az ugrás induló magassága, míg a kigyulladt rámpára lőve hajtja végre az ugrást.

Off-Piste Mode: Az öt kigyulladt rámpa egy-egy síugratót jelképez, ezeket teljesítsük.

Bungee Jump Mode: Egymás után teljesítsük a kigyulladó rámpákat, melyek egy-egy ugrást jelentenek.

Free-Speed Climbing Mode: Kőfalmászás – az előzőhöz hasonló feladat.

Extremist: Ha az előzőeket teljesítettük, akkor jöhet ez. Kigyullad 6 darab, egyenként 25 milliót érő lámpa, melyeket a 3 labdás multiball-lal kell leszedegetnünk.

VIKINGS

A legpoénosabb pálya. A vikingek harcias életét, mondáit és hódításait eleveníti fel rengeteg extrával: Rengetegféle combo-variáció van.

Ship Hurry Up: Minden egyes alkalommal, mikor megcsinálunk egy compo-t, úgy hogy az asztal bal, majd jobb oldalán a megfelelő rámpára lövünk, kapunk egy darabot a hajónkból. Ha sikerül így az összes darabot összegyűjteni, akkor mehetünk ezért a ship hurry-up bonus-ért.

Kickback: A két villám-célpontot kell eltalálni az aktiválásához. Viking tárgyak: Az asztal tetején lévő három fehér kapcsolót eltalálva alul jobb oldalt kigyullad egy lámpa. Oda lőve gyűjthető be az aktuális tárgy. Ha mind a három meg van, lőjük be a golyót ugyanoda még egyszer, egy extra ball lehetőségért. 6 féle standard mód is van. Ezeket úgy aktiválhatjuk, hogy a jobb oldali rámpán belőjük a golyót a sisakba, majd a kigyulladó start mode lámpát kioltjuk.

England mode: Lovagi torna. Ha belőjük a golyót a bal oldali kigyulladt rámpára, akkor a kijelzőn lelökjük a lovagot lováról, he-he. Minden egyes ilyen találat 25 milliót ér. Sajnos csak 25 másodpercünk van erre a mókára.

Iceland mode: Az előzőhöz hasonló feladat, de itt a hatás az, hogy gyorsabban futunk a minket üldöző jegesmedve elől. Ha négyszer belőjük oda és utána a kigyulladó SJP rámpára is, akkor nem esz meg a medve.

Germany mode: Bajor sörivó verseny – az előzőhöz hasonló feladat 40 másodperc alatt.

Italy mode: Gladiátor-viadal. A gombákat találjuk el ötször, 35 másodperc alatt, hogy ezzel megsebesítsük ellenfeleinket.

Canada mode: 2 labdás multiball, minél több villogó rámpát kell eltalálni. Darabjuk 10 milliót ér.

Sailing mode: Ez az eredménykijelzőn játszódó videojáték. Hajónkat kell sziklák között átvezetni.

Feast mode: Lock-oljunk 3 labdát, majd miután kiengedi őket, lőjük be a golyót bal oldali kigyulladó rámpára a Feast Jackpot-ért.

Battle mode: Felül középen kapcsoljuk be a 4 kapcsolót, majd jobb oldalt alul találjuk el a kigyulladó kapcsolót 30 másodpercen belül, így aktiválható. Maximum 4 labdás multiball játék kezdődik – vegyük célba velük a kigyulladó rámpákat.

Tor mode: Találjuk el kétszer a bal oldali (SJP) rámpa végén lévő 3 célpont villámlani kezd, majd lőjük be újra ide a golyót.

Final mode: Ha az összes eddigi módot teljesítettük, akkor próbálkozhatunk ezzel. Lőjük be a golyót a Valhalla rámpára! Ekkor feladatunk, hogy megnevettessük a 6 istent. Egy-egy isten megnevettetéséhez 3 rámpára kell rálőnünk a golyót. Ha ez is sikerült (mindenki nevet), akkor be kell lőjük a golyót az SJP jelű rámpára, hogy megkapjuk a King of Vikings bonussal járó 100 milliót.

A Pinball Illusions egy igen jó flipper. Négy szép és jó felépítésű asztal, bőségesen ellátva extrákkal. A játék többféle felbontásban játszható: 320x200-tól egészen 800x600-ig. Ha nagy felbontást választunk , akkor egyszerre az asztal egyre nagyobb része látszik, de egyre kisebb méretben, ezért szerintem a legértelmesebb 360x350 felbontásban játszani. A zene CD-ről szól, így nagyon jó minőségű, és az egyes zenék is igen hangulatosak (főleg a viking). A játék nagy újítása, hogy korrekt, akár 6-labdás multiball is lehet benne (a labdák rendesen ütköznek) – a scroll ekkor is kiváló. A labda mozgása nagyon reális lett, de néha mégis egy kicsit furcsa – mintha túl keményen pattanna. Összességében egy nagyon jó flipper született, de szerintem a Psycho Pinball még mindig jobb. Tehát szoros második hely.

Charlie

21 CENTURY

+Jó zene, korrekt akár 6-labdás multiball

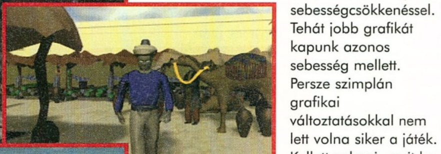
– Nem köt le annyira, mint a Psycho Pinball

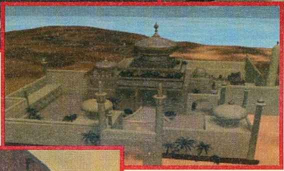
A

MS DOS 5.0
486
3.1 MB RAM
VGA, SVGA
1 KB HD
SoundB. comp., GMIDI, AWE32, Speaker

80%

Magic Carpet 2





... és eljöve a pokol angyala, a Mester Démon.

A világ soha nem tudta meg, hogy neked köszönhet mindent. Te voltál az, aki visszaállította az egyensúlyt a meggyötört földrészeken. Még több évszázad fog eltelni mire a nagy történetíró, Molenubar felfedi igazi szereped a Varázslók Háborújában. Ekkor még nem sejtetted, hogy Dániel Zoltán a Horthy rendőrség beépített embere és rendőrspicli...

Mi a fenét írok én össze-vissza. Ez egy másik idősík. Vissza a korai Közel-Kelet-re. Úgy látszik nem kellett volna megnéznem ötször A Tanu-t. Egyszóval akkor még nem sejtetted, hogy létezik egy Másvilág, ahol a halottak tengetik sanyarú életüket. Innen származik Vissuluth, a Mester Démon. Egy örökkévalóságon át erősödött a halott lelkek szenvedésein, s így akkora hatalomra tett szert, hogy át tudta hidalni a távolságot az élők és holtak birodalma között. Szemet vetett gyönyörű földedre és gonosz teremtményei már menetelnek a fővárosod felé.

Senki sem rendelkezik akkora varázserővel, mint te, de vajon képes leszel-e megállítani egy ekkora veszedelmet? Szerencsére ezt a harcot nem kell egyedül megvívnod. Halott mestered, Kafkar szelleme jelent meg a palotádban. Ő is a Másvilágra került bűneiért, de hajlandó segíteni. Ott támadod meg a démont, ahol a legkevésbé számít rá, a saját birodalmában. Persze előbb el kell jutni a kastélyához, ez pedig nem lesz könnyű feladat. 25 szintet kell teljesíteni a végső konfrontációhoz. Kegyetlen szörnyhadseregek és isteni hatalommal felruházott varázslók lesznek az ellenfeleid, úgyhogy jól vigyázz! Pattanj fel mágikus szőttesedre és kövesd az öreg mestered utasításait. A takácsok ereje legyen veled!!

Igen, igen tisztelt olvasók, jól látjátok. Ismét egy Varázsszőnyeg került terítékre ebben a számban. Előre le kell szögeznem, hogy a három megjelent rész közül (Magic Carpet, Hidden Worlds, Magic Carpet 2) ez a legjobb. Na nem mintha az első rész nem lett volna egy akkora durranás, de a mostanival felülmúlták magukat a Bullfrog programozói.

Miért is írom ezt? Elsősorban azért, mert ezek a boszorkánymesterek még azon a villámgyors MC sebességen is tudtak tuningolni 70%-ot. Persze amikor játszunk a játékkal ez nem igazán tűnik fel, de természetesen a grafikán is csiszoltak egy „picit" a készítők, és ez szerencsére nem járt sebességcsökkenéssel. Tehát jobb grafikát kapunk azonos sebesség mellett. Persze szimplán grafikai változtatásokkal nem lett volna siker a játék. Kellett valami, amit ha csak megemlítenek már akkor libabőrös lesz az igazi játékos. Ezt az érzést sikerült is kiváltani sokakból az éjszakai és barlang szintekkel.

Most már nemcsak napfényben, de a komor éjszakában és a föld mélyén is irthatjuk az ellenfeleinket. Egy folytatáshoz már ennyi változtatás is elegendő lett volna, de a Béka nem elégedett meg ilyen kevéssel. Még a varázslatokon is alakítottak egy icipicit, s ezzel csináltak egy olyan hangulatos varázslatrendszert, ami a párját ritkítja (és most nem a feleséggyilkosokra gondolok). A 25 darab varázslatot egy apró ötlettel megháromszorozták. Ezzel hirtelen 75-re szaporodott a kasztolható spellek száma, s ez már majdnem eléri a Wizardry arzenálját. Minden varázslatnak vannak szintjei, szám szerint három. Elegendő gyakorlás esetén egy felsőbb osztályba lép az adott varázslat, így kapunk egy hasonló, de jóval hatásosabb spellt.

Persze új és veszélyesebb szörnyek nélkül nem lenne igazi a folytatás. Most is lesz egy-két igazi csemege, őket nem lehet szimpla tűzlabdával elintézni. Viszonylag újdonság még a menet közbeni mentés (bár ha jól emlékszem, akkor a Hidden Worlds már fel volt szerelve ezzel az opcióval). Ez igazán kellemes olyankor, amikor egy komolyabb találat vagy egy koncentrált póktámadás következtében kimúlunk.

A játék kezeléséről nem nagyon akarok regélni, mivel ezt már egyszer megtettem a PC GURU 95/1-2-es számában. A lényeg tulajdonképpen itt is ugyanaz maradt. Fel kell építeni egy kastélyt, amely képes tárolni a manát, vagyis a varázserőt. Itt a második részben már egy kicsit izgalmasabb a dolog, mivel Kafkar különféle küldetésekkel bíz meg. Ezek teljesítése után léphetünk csak át a következő pályára. Ilyen küldetés lehet egy szörny elpusztítása vagy egy bizonyos varázsló likvidálása. A piros urnákban találhatunk varázslatokat, ezeket ebben a részben sem érdemes otthagyni, mivel a későbbi szinteken nem sok esélyünk lesz nélkülük. Elszórva találhatunk még varázstekercseket is. Ezek a varázslatok szintjeit emelik meg kissé. Ezek felszedésével hamarabb használhatjuk az erősebb verziókat.

Most pedig következzenek az új szörnyek és varázslatok. Az első részben szerepelteket most nem ismételném, a fent említett számban mindenki megtalálhatja őket.

Fire Storm: A Tűzlabda harmadik, s egyben legerősebb fokozata. Koncentrált energia-kitörés a cél környékén.

Mana Lock: A Possesson harmadik szintje. A vele megkötött manát másik varázsló nem tudja elszedni, kivéve ha ő is használ egy Mana Lock-ot.

Fire Tower: A Castle második szintje. Olyan őrtornyokat produkál, melyekből tűzlabdák csapnak le a nemkívánatos látogatókra.

Lightning Tower: Az előző villámváltozata. Nagyobb a rombolóereje.

MetaMorph: A metamorphózis első szintje rövid időre méhhé változtat (éjszaka pedig Firefly-á).

MetaMorph 2: Egy Cymmerian testébe bújunk.

MetaMorph 3: Egy tűzokádó Wywern életét tanulmányozhatjuk egészen közelről.

Teleport 3: Az ismételt használatával ingázhatunk a saját és ellenfelek kastélya között.

Attack Invisible: Nem szűnik meg a láthatatlanságunk még akkor sem, ha támadó varázslatokat alkalmazunk.

Ransack: A manalopás harmadik szintje. Egy ellenséges mágus kastélyában tárolt mana egytizedét elcsórja. Ez a mennyiség a mi kastélyunk körül fog kicsapódni aranyszínű gömbökben. Már csak be kell takarítani.

Alliance: Egy adott körben az összes ugyanolyan fajú szörny a mi oldalunkon fog harcolni.

Health Drain: A Duel legmagasabb szintje. A párbaj közben fokozatosan leszívja az ellenfél életerejét és átrakja hozzád.

Summon Army 1: Nyolc hatalmas Bee vagy Fierfly fog megjelenni és a mi oldalunkon harcolni.

Summon Army 2: Ugyanaz négy Cymmerian-nal.

Summon Army 3: Így már hárman megyünk a csatába. Én, a Gyula, meg a Tóth Ottó... (a Gyula meg az Ottó egy-egy Wyvern)

Gravity Well: Egy hatalmas lyuk a földben, ami beszippantja a közelben tartózkodó szörnyeket. Kifelé már csak a kész mana jön.

Whirlwind: Egy hatalmas tornádó, ami nem kímél senkit.

Lightning Fool's Mana: Néhány gömb hamis mana-t csinál, ami ha egy másik varázsló megpróbálja birtokolni, egy erőteljes villámmal felel.

Magic Mine 3: Egy láthatatlan akna, amely nyolc lövést ad le bármelyik közelben levő ellenséges varázslóra. Ez már elég hosszú ideig aktív is marad.

Cave In: Csak a barlangokban lehet használni ezt a spellt. Az üreg alja és teteje kicsit közel fog egymáshoz kerülni. Értelemszerűen akkor kell alkalmazni, amikor sok szörny található a célterületen.

Nem hiszem, hogy okos dolog lenne mind a húsz szörnyet felsorolni, inkább kiragadok néhány olyat, ami érdekes vagy veszélyes tulajdonságokkal rendelkezik. Talán az egyik legkellemetlenebb ellenfelek a Cymmerian-ok. Ezek a szárnyas ördögök tűzlabdákat köpnek és soha nem tágítanak. Mikor meghalnak nem marad utánuk mana csak négy-öt gyorsan mozgó bogár. Ezek szépen elindulnak a legközelebbi kastély felé, és elkezdik rágni annak falát. Szép lassan lebontják az egészet. Nagyon pontos lövésekre van szükség, hogy megsemmisítsük ezeket a bug-okat.

A kecskék néha hatalmas nyájakban rohangálnak a hegyekben. Ezek könnyű manát jelentenek, de én általában meghagyom az életüket, van elég szörny is a gyilkolásra. Talán a Hydrák a legveszélyesebb ellenfelek. Ők mind a hat fejükből tűzlabdákat vagy villámokat eregetnek ránk. Mind a hat fejet el kell pusztítani a legyőzéséhez. Vigyázzunk vele, mert nagyon gyorsan regenerálódik.

A Leviathánok a tenger lakói. Hatalmas testüket csak akkor emelik elő a vízből, ha támadnak, épp ezért elég nehéz megsemmisíteni őket. A Manaférgek tiszta varázserőből állnak. Bármelyik játékos birtokolhatja őket, de meg nem semmisítheti. Megszerzése után szép lassan elindul a tulajdonos kastélya felé, s mikor eléri azt, beleolvad a kastély manájába. Minél hosszabb ideig marad a levegőben, annál nagyobb a mana tartalma. A Moon Dwellerek is elég szemét ellenfelek. A légkör magasabb régióiban tanyáznak és csak akkor jönnek le, mikor felfalnak egy-egy managömböt. Ilyenkor elég veszélyesek, mivel erős villámokkal szórják meg a gyanútlan szemlélődőt. Három-négy kettes erejű meteor kell a kinyírásához. Lehetőleg szedjük össze a összes manát a közeléből, mert csak akkor ereszkedik le a felszínre. A Sentinelek hatalmas kőfejek, amiket kizárólag egy terület őrzésével bíztak meg. A behatolókat hármas tűzlabda fogadja. Használjuk ellene a Rebound varázslatot és saját magát fogja megsebezni. Az utolsó érdekesebb szörnytípus a zombi. Ezek kellemetlen tulajdonsága az, hogy a közelükben rohamosan csökken a varázserőnk, s így nem tudunk varázsolni. El kell tőlük menekülni, s akkor talán lesz esélyünk a távolból. Ne lepődjünk meg, ha a közelükben eltűnik néhány varázslatunk. Egy kicsit lopósak.

Ezek után lássunk néhány tippet és trükköt melyek segítségével átverekedhetjük magunkat a főellenségig.

TIPP

– Mindenekelőtt keressünk egy alkalmas helyet a kastélyunknak. Lehetőleg ne legyen a közelben más palota és legyen elég helyünk a terjeszkedésre.

– A villogó fehér csík a kastélyunknál azt jelenti, hogy már nem képes befogadni több varázserőt. Ilyenkor fel kell húzni még egy szintet. Nekem eddig hetes szintű volt a legnagyobb kastély, amit építhettem (a végén is ennyi a maximum).

– Talán a legkellemesebb varázslat a meteor. Öt-hat ilyen és az ellenfél lehull a porba. Sajnálatos azonban ha ellenünk vetik be.

– Amikor már elfogyott az összes lehetséges manaforrás, akkor kell az ellenfelektől elszedni. Ne felejtsük el, hogy a kastélyokban rengeteg varázserő van felhalmozva. Nincs más dolgunk, mint lebontani belőle néhány szintet és az így kicsapódott manát begyűjteni.

– Kövessük az ellenfél ballonját. Szinte biztosan begyűjtendő manáért megy. Az utolsó pillanatban pedig zsákmányoljuk el a gömböt. Az sem egy rossz taktika, ha megvárjuk amíg összeszedi az összeset és a visszaúton kinyírjuk. Ilyenkor még zsírosabb a zsákmány.

– Nem mindig hatásos a tűzlabda, illetve villámtornyaink. A kis szemét bogarak bemásznak a várunk belsejébe és az őket támadó tornyok sokkal nagyobb veszteséget okoznak a kastélyban, mint a bogarak maguk.

– Támadó Cymmerian-t mindig csaljuk el valamelyik ellenfél vára közelébe és csak ott lőjük szét. Bajlódjon ő a bogarakkal.

– Néhány szörny ellen hatástalan a Rebound varázslat. (Wyvern, Moon Dweller)

– Lesznek olyan küldetések (barlang), amit csak falbontással tudunk megcsinálni. A Crater varázslat a legjobb erre. Szép nagy lyukakat csinálhatunk vele a falba.

– Bátran építhetünk kastélyt a vízre vagy a lávára.

– A SHIFT-L hatására lebonthatjuk az utolsó szintet a palotánkból, sőt teljesen meg is semmisíthetjük azt. Egy csapat creatúra között emelt torony könnyű manaszerzési lehetőséget kínál.

– A megidézett szörnyek plussz manát jelentenek, ne hagyjuk kárba veszni.

– Néhány teleport csak bizonyos küldetések teljesítése után jelenik meg. Ez főként a barlang szintekre érvényes.

– Lehetőség szerint használjuk a Mana Magnet varázslatot. Ez összegyűjti a hatósugarába eső összes manát (még az ellenségét is).

– A lelőtt varázslók maradványai között néha találhatunk varázslatokat is. Ne hagyjuk őket parlagon heverni.

– A főellenfelet csak hosszas meteoreső tudja elpusztítani. Ne is kísérletezzünk kisebb varázslatokkal.

– A duel varázslattal kihívhatjuk bármelyik ellenfelünket párviadalra. Csak akkor érdemes használni, mikor már csak kis kastéllyal rendelkezik (nincs meteorja).

– Ne feledkezzünk meg róla, hogy a kastély és a dolmenkő közelében rendkívül gyorsan növekszik az életerőnk és a manánk. Érdemes gyakran visszateleportálni a feltöltődéshez.

– A legveszélyesebb ellenfél a hydra. Csak úgy tudtam őt legyőzni, hogy a kastély mellé csaltam és megszórtam jó néhány 3-as erősségű meteorral. Hihetetlen gyorsan regenerálódik, ne engedjük meg neki.

Nagy vonalakban ennyi lett volna a Magic Carpet 2. Sokak szerint nem lett olyan nehéz, mint az első rész. Az én véleményem az, hogy technikailag mindenképpen felülmúlja azt. Engem teljesen magával ragadott. Ritka az olyan ügyességi jellegű játék, amit én végigcsinálok. Ezt egyszerűen nem lehetett abbahagyni. Lázi barátom meglátogatott a tesztelés alatt és közölte, hogy most már érti, hogy a PC-sek miért foglalkoznak egy ilyen hulladék géppel. Amíg ilyen jó játékok fognak megjelenni rá, addig ki fogunk tartani mellette.

Szerencsére a sebességgel sem voltak különösebb gondjaim, néhány apróságot lekapcsolva (ég, árnyékolás, fényeffektek) bőven a játszhatóság határain belül maradt a program. Kíváncsi lennék rá, hogy milyen lehet nagyfelbontásban egy Pentium 100-as gépen a sebesség? Látvány terén biztosan nem az utolsó. Azt hiszem, hogy ebbe az irányba kellene eltolódni a játékkészítésnek. Az ilyen és ehhez hasonló cégek meg tudják menteni a szoftverpiacot az elsivárosodástól. Nem hiszem el, hogy az interaktív „múvi" kell a játékosoknak, sokkal nagyobb sikere lesz egy ilyesmi programnak.

Érdemes lesz még figyelemmel kísérni a Bullfrog következő nagy dobását, a Dungeon Keeper-t. Itt egy gonosz dungeon tulajdonos szerepében tetszeleghetünk, aki mindent megtesz, hogy a hülye hősök ne tudják feldúlni az otthonát. Csapdákat tehetünk ki, elhelyezhetünk őrszemeket. A szerkesztőségben lassan már legendás lesz a következő kis történet. A dungeon főnök kirak két goblint az egyik szoba védelmére. Valamilyen oknál fogva, azonban kevésnek találja ezt a felállást, s melléjük rak egy közepes pókot. Két nap múlva, a legközelebbi ellenőrző körúton megdöbbenve tapasztalja, hogy eltűnt a két goblin, ellenben a pók kétszer akkorára növekedett.

Senki se lepődjön meg, ha ilyen vicces meglepetések fogják érni őt a Dungeon Keeper-ben. Annak, hogy ezt most ide leírtam, nincs más oka, mint hogy ugyanazt az engine-t fogják használni ott is a Bullfrog szakemberei, mint a Magic Carpet 2-ben. Azt hiszem, hogy ezzel a két fantasztikus programmal ki fogják köszörülni a csorbát, amit a Hi-Octan-nal szereztek. Hiába, mindenkinek lehetnek rossz napjai. Jó hír a hálózattal rendelkezőknek. Ismét lelőheted a legjobb barátodat, amint éppen a kastélyát próbálja meg helyrepofozni. 2-8 játékos szórhatja egymásra a villámokat. Ajánlom mindenkinek, aki egy kicsit is vonzódik a kelethez és a misztikumhoz. A zene és a hanghatások szinte teljesen behálózzák a játékost. Kezdődjék hát a küzdelem és meg se álljatok a végéig!!!

Mocsy

BULLFROG

+ Sikerült felülmúlnia az első rész hangulatát. A sztori nagyon sokat dob az egészen.
– Sok varázslatot nem igazán kell használni.

MS DOS 5.0
486
8 MB RAM
VGA-SVGA
8 MB HD
SoundB. comp., GMIDI, AWE32

94%

Comanche RAH-66 VS Werewolf KA-50

„ – Folyvást, csak folyvást, hölgyeim és uraim! Nem csalás, nem ámítás: egyet fizet, kettőt kap! S milyen nagyot! Milyen szééépet! Friss, (fegyver)ropogós a játékprogram!" – akár így is bejelenthetném a Werewolf versus Comanche megjelenését, ha történetesen kikiáltó volnék. (S miért ne lehetnék? Az állásajánlatokat „Gémóver" jeligére, a szerkesztőségbe kérem.)

MITŐL JOBB, MINT AZ ELŐZŐ?

Az új program elődjéhez, a Comanche-hoz képest sem megjelenésében, sem kezelésében, sem a játék menetében nem mutat sok újdonságot. A feladat itt is ugyanaz: helikopterünkkel a változatos, 3 dimenzióban ábrázolt tájak felett röpködve, az ellenség légi és földi harci eszközeit kell megsemmisíteni, küldetések hosszú során át.

Miért adták ki két lemezen, noha a játék terjedelme ezt nem indokolja? Ennek az egyik oka nyilvánvaló (nem beszélve a vásárló elégedettségéről, hogy ugye, mégiscsak többet kap a pénzéért), mert már a címből is kitűnik, hogy itt kétfajta helikopterrel segíthetjük győzelemre az igaz ügyet (sőt, akár többféle igaz ügyet!). Ez még nem ad magyarázatot mindenre, hiszen a teljes program így is bőven ráférne egyetlen CD-re. A válasz a program egyetlen lényeges újdonságában rejlik: hogy egyszerre többen, több gépen is lehet vele játszani. Két számítógépet összekötve, az egyikbe a Comanche, a másikba a Werewolf lemezét betéve, egymást segítve, vagy egymás ellen is küzdhetünk a hegyes-völgyes terep fölött. Hálózaton akár egyszerre 16-an is irthatják egymást, szembenálló csoportokra oszolva. Ehhez persze 8 példányt kell vásárolni a programból, merthogy az egyik CD-nek feltétlenül a gépben kell lennie, anélkül nem működik a dolog. Sajnos, a többszereplős játékot nem állt módomban kipróbálni, pedig egymás helikopterét üldözni a fennsíkokon és a keskeny szurdokokban, hát az igazán nem lehet rossz móka.

Mint már említettem, a játék grafikája nem sokat változott az elődhöz képest. Kivételt képeznek a be- és átvezető képsorok, amelyek harci jeleneteket mutatnak be, néhol szinte videofilm minőségben. Ezek valóban nagyon látványosak, jól sikerültek. Viszont amikor magunk röpködünk, tapasztalni fogjuk, hogy a táj elemei közelről bizony meglehetősen mozaikossá válnak. Némi vigaszt nyújthat ezzel szemben, hogy a program futtatásához nincs szükség DX4-esre, Pentiumra vagy más erőgépre, ami az új játékok között már szinte üdítő kivételnek számít. Egy 486/66-os, 8 mega RAM-mal felszerelt gépen a mozgás élvezhető sebességű, sima és folyamatos volt, a táj megjelenítését maximális részletességre állítva is. A különféle tereptípusok – amelyek egyébként szépen kidolgozottak – szintén ismerősek már az első Comanche-ból. (Fűvel borított dombság, erősen szabdalt, sziklás hegyvidék, téli táj hóeséssel és anélkül, valamint mindez nemcsak nappal, hanem éjszaka is.)

A kísérőzene ugyan hangulatos, de elég hamar megunható. Túl sok jót nem lehet mondani a hangeffektusokról sem. A digitalizált beszéd kellemes, bár csak párat hallunk belőle. Különösen a Werewolfnál tetszik az a bársonyos női hang, amelyik sikeres találataink után meghitten búgja fülünkbe: „– Target killed!". (Magyarul: a rút ellenség végre feldobta a (hernyó)talpát. Feltéve persze, hogy éppen egy tank vált ügybuzgalmunk áldozatává.)

SZUPERINTENZÍV REPÜLŐTANFOLYAM

A harci repülők és a szimulátorprogramok iránt érdeklődők jól tudják, hogy a címben szereplő helikoptertípusok a Sikorsky cég RAH-66-os, illetve Kamovék KA-50-es gépével azonosak. Az amerikai és az (ex)szovjet hadiipar ezen csúcstermékeinek ismertetését azonban ezúttal mellőzöm, annál is inkább, mert maga a program valójában közelebb áll a 3 dimenziós

megjelenítésű, lövöldözős akciójátékokhoz, mint a szimulátorokhoz.

A két típus kezelése gyakorlatilag azonos módon történik a játékban, különbség pusztán a pilótafülkék ábrázolásában és a fegyverfajták elnevezésében mutatkozik. (Így például a Werewolf műszerfalán nem kettő, hanem csupán egy kijelző képernyő látható; de higgyétek el, az is elég.) A gépek irányítása egyáltalán nem bonyolult. Billentyűzetről szabályozhatjuk a magasságot (vagy pedállal, már akinek van), a joystickot előre nyomva gyorsíthatunk, hátrahúzva pedig lassíthatunk, vagy akár hátrafelé is haladhatunk. Ha kis ívben, netán egy helyben lebegve akarunk fordulni, azt a farokrotor megfelelő használatával tehetjük meg. Lehetőségünk van a pilótafülkéből körbenézni, s külső nézetből is szemlélhetjük pompás manővereinket.

Nem nehéz a fegyverzet kezelése sem: mindössze a megfelelő fegyverfajtát kell kiválasztani, a kiszemelt célt befogni a helikopter célzórendszerével, s aztán már nyomhatjuk is a tűzgombot. Minthogy nem teljesen mindegy, hogy melyik fegyvert mire használjuk, ezeket felsorolom (Comanche / Werewolf).

Gépágyú: Cannon/2A42 vagy HEI
Nem irányított rakéta: Rocket/80 MM Rocket
Lézerirányítású rakéta: Hellfire/VIKHR
Légvédelmi, hőkövető rakéta: Stinger/Archer

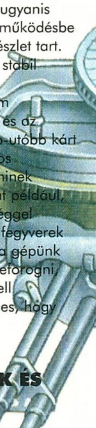
További két fegyverválasztási lehetőségünk van mindkét géptípusnál: az Artillery és a Wingman. Az előbbivel tüzérségi támogatást kérhetünk, utóbbival pedig kísérőhelikopterünket uszíthatjuk a kijelölt célra. Ezek a lehetőségek nem mindegyik küldetésben szerepelnek.

A tüzérségi támogatás valóban igen hatékony! Ha a sűrűn egymás mellett álló ellenséges objektumok egyikét kijelöljük, s megnyomjuk a tűzgombot (ilyenkor elméletileg a fedélzeti számítógép meghatározza a célpont koordinátáit, s továbbítja azokat a tüzérségnek), utána rövidesen elégedetten szemlélhetjük, ahogyan a műszerfalon található Goals felirat mellett egyre alacsonyabb értékű számjegyek tűnnek fel. Ez a kijelző ugyanis azt mutatja meg, hogy a küldetés teljesítéséhez hány célpontot kell még letörölnünk a föld színéről, illetve az égboltról.

A kísérőgéppel is hasznos dolgokat kezdhetünk. (Például lelőhetjük. Minek lábatlankodik folyton körülöttünk?) Ha nem határozunk meg célpontot a számára, önállóan nem tesz semmit, csak szorosan követ minket. A kijelölésnél érdemes figyelembe venni, hogy ha eltakarjuk a célt a kísérő elől, akkor bizony nem fog lőni. (Ugye, milyen rendes gyerek?) Tapasztalatom szerint ezek a kísérőgépek nem túlságosan tartósak, vagyis könnyen elveszíthetjük őket. (A küldetés értékelésénél sírdogál is ilyenkor a program.) Ezért miután megadtuk számára a célpontot, udvariasan engedjük előre, de azután magunk is eredjünk a nyomába, és irtsuk a környéket ellepő gizgazokat. Különösen, ha légvédelmi rakétával vannak felszerelve.

Tájékozódásunkat a kijelző képernyők segítik. Ezeket többféle üzemmódban működtethetjük, amelyek közül azonban csak egy igazán fontos: a térkép. Ezt lehet nagyítani-kicsinyíteni, de szerintem legpraktikusabb úgy beállítani, hogy a környékből a lehető legnagyobb részletet mutassa meg, hogy minél messzebbről észleljük a felbukkanó ellenséget. (A térképen az ellenséges repülőeszközöket vörös, a földieket pedig sárga szín jelzi. Fehérek a semleges objektumok, például az olajtartályok, és zöldek, illetve kékek a baráti légi és földi egységek.)

Hasznos műszer még a fenyegetésjelző (a Werewolfnál a kis helikoptersziluettet körülvevő fénypontok, a Comanche-nál külön képernyő, céltáblára emlékeztető mintával). Ezen láthatjuk a közelünkben levő ellenséges harci eszközöknek, valamint a ránk kilőtt rakétáknak a gépünkhöz viszonyított irányát (Comanche-nál a távolságát, mozgását is). Ennek segítségével megpróbálhatjuk helikopterünket kimanőverezni a felénk tartó rakéták útjából; persze csak akkor, ha bokros teendőink közepette még erre is tudunk figyelmet fordítani. Érdemes vele mégis megpróbálkozni, főként akkor, ha a hő- és radarvezérelt rakéták megtévesztésére szolgáló összes csalink (flares és chaff) elfogyott. Ezek ugyanis szükség esetén automatikusan működésbe lépnek – mindaddig, amíg a készlet tart.



Bár helikopterünk igencsak stabil szerkezet (ha nekikoccanunk a sziklafalnak, attól még meg sem karcolódik), azért az ütközések és az ellenséges találatok azért előbb-utóbb kárt tesznek benne. Ilyenkor bizonyos rendszerek megsérülhetnek, aminek következményeként előfordulhat például, hogy csak alacsonyabb sebességgel tudunk haladni, vagy bizonyos fegyverek használhatatlanná válnak. Ha a gépünk látszólag ok nélkül elkezd körbeforogni, nem biztos, hogy a joysticket kell újrakalibrálnunk; az is lehetséges, hogy ellőtték a farokrotort.

TÁNCÓRÁK FIATALABBAKNAK ÉS KEZDŐKNEK

Befejezésül még néhány tippet, észrevételt írok le, bár azt hiszem, ezeknek csak a kezdő komancsozók veszik majd hasznát. Gépünkre az ellenséges helikopterek a legveszélyesebbek, rájuk különösen ügyeljünk. Ellenük – ha kifogytunk a hőkövető rakétákból – a gépágyúval is eredményesen védekezhetünk. Lehetőleg alacsonyan, a terep adta rejtőzködési lehetőségeket kihasználva repüljünk. Osszuk be a lőszereinket! Az első küldetéseknél ugyan nem lesz ezzel gondunk, de amikor már 30-40 ellenfelet kell megsemmisíteni, akkor bizony kifogyhat a készlet. Leghatásosabb fegyverünket, a lézerirányítású rakétát a nehezen hozzáférhető helyen található célpontokra, vagy a különösen veszélyes helyzetekre (például egymás közelében álló légvédelmi egységek) tartalékoljuk. Takarékoskodhatunk a lőszerrel úgy is, ha a küldetés teljesítéséhez szükséges célpontok elpusztítására koncentrálunk. Nem mindegyik feladatnál szükséges az összes ellenséges egységet szétlőni! Az eligazítás szövegében szerepel, hogy mik a küldetés elsődleges célpontjai. Ezekre abból is rá lehet ismerni, hogy a célzórendszerrel való befogásukkor a körülöttük megjelenő keret villog. Bizonyos küldetésekben lehetőség van a fegyverzet újratöltésére: ha leszállunk a bázisunkon, a feltöltés automatikusan végbemegy. A bázis megtalálását a képernyő tetején levő iránykijelző skála alatti, kis nyíl segíti.

A játéknak szerintem feltétlenül előnyére válik, hogy nem pusztán lövöldözni kell benne, hanem néha gondolkodni sem árt. Így például a követendő taktikán: milyen irányból, milyen sebességgel közelítsünk meg egy ellenséges csoportosulást, hogyan osszuk be a lőszereinket, mikor használjuk fel a tüzérség vagy a kísérőnk segítségét. A számos küldetés között meglehetősen nehezek is akadnak; nem hiszem, hogy bárki is végigjátszaná az összeset egyetlen délután. A programot azoknak ajánlom, akik már az elődjét, a Comanche-ot is szerették, no meg azoknak, akiknek módjában áll kipróbálni a többszereplős játéklehetőséget.

Gémóver

NOVALOGIC

+ Nyújtja ugyanazt az élményt, mint az elődje
– Ugyanazt az élményt nyújtja, mint az elődje

MS DOS 5.0
386
8 MB RAM
VGA
8 MB HD
SoundB. comp., Roland, Adlib

84%

Vegyél egy pécét és örülj neki! Ez az árlista tartalmazza a legkisebb számokat...

ACOMP

Központi üzlet: 1135 Budapest, Szent László u. 74/a. Tel/Fax: 149-6165, Tel: 140-2101
Acomp Buda: 1125 Budapest, Királyhágó utca 2. Tel/Fax: 156-6790
Nyitva: Hétfő-Péntek 9.00-17.00, ebédidő 12.30-13.00. Szombaton 9.00-13.00
Ugyanazt olcsóbban az ACOMP-tól! Figyelje akciós ajánlatainkat!

Faxbank: 180-8611, kód: 1477# (hívja fel a számot, és TONE üzemmódban üsse be a kódot. 3 oldalas naprakész árlistát küldünk.)

SOFTWARE	
Win 95 CD OEM	15,992
Win 95 3.5" OEM	16,400
MS-DOS 6.22 OEM	5,720
Northon Com. 5.0	7,600
Windows 3.1 OEM	5,360
Windows for Wkg.	6,400

Jelentős összegeket spórolhat, ha konfiguráció vásárlásakor OEM szoftverek installálását kéri. Garantáltan jogtiszta, **vírusmentes** programok!

Nincs elég hely?
Szuper ár:
Quantum Grand-Prix
4.3 GB SCSI HD
129.992 Ft.-

WINCHESTEREK		
170 Mb SeaGate	AT-BUS	13,440
420Mb Quantum	AT-BUS	19,992
820Mb Conner	AT-BUS	25,680
540Mb Quantum	SCSI	33,280
850Mb Quantum	SCSI	36,000
1 GB Quantum	SCSI	39,992
4.3 GB Quantum	SCSI	129,992

ACOMP Office computer

ÚJ!

Vásárlóink igényei szerint állítottuk össze az alábbi konfigurációt, amely installálva megvásárolható üzleteinkben (kérjük telefonáljon, hogy éppen van-e). Az ár ***mindent*** *tartalmaz, ami a gép működéséhez szükséges - semmi trükk, semmi extra költség... A gép teljesítménye maximálisan megfelel az intenzív irodai alkalmazásokhoz is, és bővíthető multimédia kiegészítésekkel (CD-ROM, hangkártya, stb.). Irodai munkához ajánljuk a (magyar nyelvű) MS-Windows operációs rendszer és az MS-Office programcsomag telepítését.*

Hardver:
Texas 486DX2-80MHz CPU + cooler, 4MB RAM, 1.44 FLOPPY, 520 MB HDD, 14" AXION COLOR LR/NI monitor + 512 KB VGA, Minitorony + 200W táp, 101 gombos angol billentyűzet, Mitsumi egér

Installált szoftver:
MS-DOS 6.22 OEM, DOS Navigator 1.35 filekezelő (Jobb, mint a Northon Commander),
Qpeg 1.7a picture viewer, NeoPaint 3.1F rajzolóprogram,
Thunderbyte Antivirus 6.38 (védelem a vírusok ellen),
valamint 35Mb shareware játékprogram

115.200.-Ft+ ÁFA

AKCIÓ:
Zoltrix Faxmodem + Bitfax szoftver is az árban!
Küldje faxait kinyomtatás nélkül, közvetlenül a kedvenc szövegszerkesztőjéből! Csatlakozzon a világot behálózó kommunikációs hálózatokhoz!

Memória elemek	
128 Kb DRAM	680
512 Kb DRAM	3,992
1 Mb SIMM 70ns	4,200
4 Mb SIMM 70ns 36 bit	16,400
8 Mb SIMM 70ns 36 bit	33,440
16 Mb SIMM 70ns 36 bit	59,992
32 Mb SIMM 70ns 36bit	119,992

Kívánság szerinti konfigurációt egy-két napon belül összeállítunk!

VIDEO KÁRTYÁK	RAM / max	BUS	True color	
Realtek	256/512	ISA	-	3,520
Trident 9000C/I	512/512	ISA	-	5,280
WD VL3000	1/2	VESA	+	9,592
Cirrus 5429	1/2	VESA	+	9,992
WD Paradise Bali	1/2	VESA	+	12,880
Diamond Stealth 64	1/2	VESA	+	14,560
Spea Vega Pro	1/1	PCI	+	9,992
S3 Trio 32	1/1	PCI	+	12,400
S3 868	1/4	PCI	+	18,880
ATI Winboost M64	1/2	PCI	+	13,992
ATI Xpression M64	2/2	PCI	+	24,640
Paradise Bali	1/2	PCI	+	13,592
Paradise Bahamas	1/2	PCI	+	20,800

Archiválás CD-ROM-ra
3250 Ft-tól!
HDD, FDD, DAT, CD adathordozókról

Akció: Pentium 100 MHz processzor + Intel Triton alaplap, Enhanced IDE + CPU cooler: 68000 Ft

HEWLET PACKARD TERMÉKEK	
DeskJet 600 (A4 fekete, színes opciós)	55,200
LaserJet 5L (300 dpi, 1 MB RAM, RET/MET)	94,400
LaserJet 5P (600dpi, 2MB RAM, RET/MET)	155,000
LaserJet 5MP (600 dpi, PS, 3MB RAM, RET/MET)	192,000
Color LaserJet (300 dpi, color)	hívjon!
DAT 8GB belső, SCSI	120,000
DAT kazetta (DDS, 90m)	1,760
DeskJet patron dupla (5x0)	4,320
DeskJet patron dupla (6x0)	4,480
DeskJet patron színes (5x0)	4,600
DeskJet patron színes (6x0)	4,880
LaserJet 4L-4ML toner	10,992

PC-s JOYSTICKOK	
QS-123 WARRIOR	1,640
QS-151 AVIATOR	3,840
QS-172 RAIDER 5	1,840
QS-189 PYTHON	1,640
QS-191 STARFIGHTER	1,600
QS-201 S.WARRIOR	2,392
QS-203A AVENGER	1,840
QS-206 SKYMASTER	5,920
QS-209 SKYHAWK	1,560
QS-217 COMMAND PAD	1,280
DEXXA JOYSTICK	2,160

PROCESSZOROK	
486DX2-66 Mhz IBM 3V	5,500
486DX2-66 Mhz Intel 5V	13,440
486DX2-80 Hz Texas	5,400
PENTIUM 75 Mhz	28,400
PENTIUM 90 Mhz	35,600
PENTIUM 100 Mhz	38,000
486 cooler	680
486 Turbo cooler	800
586 Turbo cooler	1,520
586 Pertie cooler	10,400

Házak	
Babyház + táp	5,992
Minitorony+ táp frekvencia kijelzős	5,760
Nagytorony + táp	9,992
220W hálózati kábel 3 m	480

HANGKÁRTYÁK, HANGSZÓRÓK, FAXMODEMEK	
CP 18 aktív hangszóró (1 pár)	3,200
Sound Blaster 16 Value (16 bit stereo)	15,840
Sound Blater 16PRO CSP (16 bit stereo)	26,240
Sound Blaster 32 AWE (16 bit, Wawe, General MIDI)	26,240
Sound Blaster 32 AWE (16 bit, ASP, Wawe, General MIDI)	42,800
WD paradise Prof 16 DSP Multi CD, Wawetable, GM)	15,992
GRAVIS ULTRA SOUND (256Kb RAM) OEM	14,900
GRAVIS ULTRA SOUND MAX (512Kb RAM)	24,400
GRAVIS ULTRA SOUND ACE	14,960
Modem Blaster 14440bps belső faxmodem + software	12,992
ProLink 14400bps külső faxmodem + software	22,800
ProLink 28800bps külső faxmodem + software	29,992

EGYÉB ÉRDEKES KACATOK	
IDE+ HDD/FDD, 2S, 1P, 1G, vezérlő	1,800
IDE+ HDD/FDD, 2S, 1P, 1G vezérlő, Vesa Local Bus	2,280
E IDE+ HDD/FDD, 2S, 1P vezérlő, Vesa Local Bus, CMD	3,992
Adaptec AHA 1542CP SCSI vezérlő kit, ISA	42,320
Adaptec AHA 2842A SCSI vezérlő kit, Vesa Local Bus	41,200
Panasonic - SB CD-ROM vezérlő kártya	1,600
Ethernet 16bit hálózati kártya	3,992
PC game kártya dual portos	1,200

BILLENTYŰZET, MOUSE, SCANNER	
102 gombos bill. KANRICH (angol)	1,960
102 gombos bill. KANRICH (HUN)	1,960
102 gombos bill. CHICONY (angol)	2,360
Microsoft Natural Keyboard	10,960
Microsoft mouse OEM RET	3,840
Microsoft mouse OEM	3,192
Genius Mouse 3	1,600
Mitsumi mouse	992
Trust color kézi scanner 16.8M szín	19,200

Commodore, Amiga, PC számítógépek javítása, bővítése.
Harddisk vezérlők, memória bővítések, Kickstart kapcsolók, Commodore alkatrészek.
Tel: 156-6790, vagy 420-5331, Régiusz Kornél

SONY CD író kit
330.000 Ft.-
2 x sebességű, caddy-s rendszerű, Adaptec AHA1542 vezérlővel, szoftverrel

AMIGA

Újra gyártják az Amigát!

A Királyhágó utcai üzletünk továbbra is az ország legnagyobb választékát kínálja Amiga számítógépek, kiegészítők, bővítések, szakkönyvek terén. Magyarországon egyedülálló garanciás és garancián túli szakszervizt is működtetünk. Ciao Amigos!

MONITOROK	
14" MONO VGA (800 x 600, LR)	14,800
14" DAEWOO SVGA (1024 x 768, 0.28, LR)	36,720
15" DAEWOO SVGA (1280 x 1024, 0.28, LR,NI,D)	52,720
14" AXION SVGA (1024*768, 0.28, NI, LR)	34,240
15" AXION SVGA (1024*768, 0.28, NI, LR)	44,000
14" monitor filter üveg	800

PANASONIC NYOMTATÓK	
KXP-1150 9 tűs, A4	24,480
KXP-3626 24 tűs, A3	76,720
KXP-2130 24 tűs, A4, színes opció	34,320
Lapadagoló keskeny kocsis típ.	8,640
Lapadagoló széles kocsis típ.	24,400
Festékszalag 9 tűs típushoz	1,160
Festékszalag 24 tűs típushoz	1,960

Floppy, CD-ROM drive-ok:	
1.44Mb FDD Chinon	3,560
Sanyo CD-ROM 4x, AT-BUS	18,992
Panasonic CD-ROM 4x, AT-BUS	20,992
TEAC CD-ROM 6x, AT-BUS	32,400
Panasonic CD-ROM 2x	8,392
Chinon CD-ROM 2x, SCSI	15,600

ALAPLAPOK	
486DX4, 256 KB cache, 3Vesa, 7ISA, 4*36 bit RAM Expert chipset, Award bios	12,160
586 75-120Mhz 256 KB cache, 9PCI, 4ISA, Intel Triton, Award bios, PCI IDE+, UART 16550 (PC Partner)	25,600
586 75-166 Mhz 256 KB cache, 4PCI, 4ISA, Intel Triton, Award Bios, PCI IDE+ (Mercator)	28,960
586 75-166 Mhz 256 KB cache, 4PCI, 4ISA, SIS chipset, AMI Plug&Play bios, IDE+, UART 16550 (Microstar)	28,960

APC SZÜNETMENTES TÁPOK	BACK UPS		BACK UPS PRO
250VA	16,960	280VA	20,800
400VA	25,992	420VA	32,480
600VA	32,992	650VA	44,000
900VA	58,880		
1250VA	74,320		

Áraink a 25% ÁFÁ-t nem, de 12 hónap garanciát tartalmaznak. Készpénz fizetés esetén érvényesek. Viszonteladóknak 5% árengedményt biztosítunk.

Ajándék oldal

Ezen az oldalon olyan beváltható utalványokat találhattok, melyeket különböző cégek ajánlottak fel. A kuponokon meghirdetett kedvezményeket december 15-ig a felajánló cégeknél lehet beváltani, illetve levásárolni.
A kuponok csak az újsággal együtt érvényesek, ezért ne ollózd ki őket!

Apple CD Shop — jura TRADE

1065 Budapest,
Podmaniczky u. 20.
Tel.: 112-6645
Fax: 112-0827

5 %

– Minden CD-ROM árából

Egy termék vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

RADIUS MV.

Elektronikai Fejlesztő,
Gyártásszervező és
Kereskedelmi Iroda

1067 Budapest
Vörösmarty u. 58/a
Tel.: / Fax.: 163-2458

1000 Ft kedvezmény klubtagsági vásárlásakor
vagy 10% kedvezmény bizományi CD-ROM lemez vásárlásakor.

Egy termék vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

CYBER VISION

1114 Budapest,
Eszék u. 2.
Tel./Fax: 161-3361

500,-Ft

- A Cybervision Vevőkártya Gold váltása esetén

Egy termék vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

G PIXEL

1088 Budapest,
Rákóczi út.13.
Tel.: 118-1595
266-6059
Fax: 118-6651

– Gravis Ultra Sound OEM: 13.900,- Ft+ÁFA

Egy termék vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

VIRTUAL WORLD

Újlaki üzletház
1036 Budapest,
Bécsi út 34-36.
Tel.: 250-5200/123

10%

– Minden multimédiás és játékprogramra

Egy termék vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

ECOBIT
Mérnöki Gazdasági Kft.

1077 Budapest,
Wesselényi u. 25.
Tel.:/Fax.: 322-9202
268-0361

10 %

– Minden multimédia és játék CD-ROM árából

Egy termék vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

Zsoldos Computer

1182 Budapest,
Üllői út 525.
Tel.: 291-5399

10%

– a floppylemezek és joystick-ok árából

Egy termék vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

PC CD
Club KoBaK

1024 Budapest,
Margit krt. 29/b.
Tel./Fax: 136-2483

250 Ft

– Tagsági vagy CD-ROM vásárlása esetén.

Egy termék vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

---

aPLUS

1084 Budapest,
Horánszky u. 26. I.em
Tel./Fax: 138-4144

10%

– A Microsoft Home termékek végfelhasználói árából.

Egy termék vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

MIKROPO COMPUTER — Genoa SYSTEMS CORPORATION

1065 Budapest,
Nagymező u. 51.
Tel.: 153-0111
Fax: 269-0151

5%

– Minden GENOA termékre.

Egy termék vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

AXICO Informatikai Kft.

1074 Budapest,
Dohány u. 67.
Tel./Fax: 142-3255
268-0330

– AMM 1570 SCSI AudioMACHINE 15% kedvezmény
– MIRO hangkártyákra 10% kedvezmény

Egy termék vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

ComputerBooks

1126 Budapest,
Tartsay Vilmos u. 12.
Tel.: 1751-564
Fax: 1753-591

10%

– Számítástechnikai szakkönyvek a Computer Books kiadásában a PC GURU olvasóinak.

Egy könyv vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

ViROG 2000 KFT

1073 Budapest
Erzsébet krt. 44-46.
Tel.: 117-8195

20%

– Csak egy CD archiválásakor

– A bónnal együtt iratott minden egyes lemezre.

ASPECT
Kereskedelmi és Szolgáltató Kft.

1136 Budapest,
Hegedűs Gyula u. 7.
Tel.:/Fax: 111-0080
111-5068

– 10 % kedvezmény a teljes CD-ROM kínálatra (játék, multimédia, felhasználói prg-ok)
– 15 % kedvezmény az akciós, 800 Ft-os CD-ROM kínálatra.

Egy termék vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

INFORMATIKA

Havonta

Magyarország vezető számítástechnikai lapja. Hardvertesztek, hálózatok, szoftverbemutatók, alkalmazási tippek, vírusinformációk – havonta 80–100 oldalon, 10 ezer példányban.

Hetente

Magyarország vezető informatikai lapja. Számítástechnika, telekommunikáció, irodatechnika együtt: informatika – hetente 32 oldalon, 10 ezer példányban.

Akinek a CHIP a lapja, az a világot kapja!

VOGEL Publishing Kft.
H-1138 Budapest Váci út 202.
Tel.: (36-1) 120-8007
Tel./fax: (36-1) 120-1636

MEGRENDELŐLAP

Megrendelem a

- ☐ CHIP Számítógép magazint 1 évre 3996 Ft-ért
- ☐ Heti CHIP informatikai hetilapot 1 évre 3148 Ft-ért

1995. .... hónaptól.

Név: ....

Intézmény: ....

Cím: ....

A megrendelőlapot a következő címre kérjük elküldeni:
Vogel Publishing Kiadó, 1300 Budapest, 3. Pf. 210 • Tel.: 120-8007, fax: 120-1636

Minden hónapban mountain bike kerékpárt nyerhetsz,

ha az alábbi kérdésekre adott helyes válaszokat és a játékszelvényt beküldöd szerkesztőségünk címére!!!

1. Milyen fékrendszer van egy mountain bike kerékpáron?
a, patkó
b, tárcsa
c, dob

2. A kerékpár ősén – a velocipéden – melyik kerék volt a nagyobb?
a, az első
b, a második
c, egyformák voltak

3. Ki találta fel a lánchajtást?
a, Leonardo da Vinci
b, Csonka János
c, Edgar J. Hoower

HUGO

KERÉKPÁR ÜZLETEK

Budapest, VI. Hegedű u. 6.
Tel.: 142-46-20
Nyitvatartás: H-P. 10-18
Budapest, IX. Kálvin tér 7.
Tel.: 217-39-75
Nyitvatartás: H-P. 10-18
Szo. 10-13

A HUGO kerékpárüzletekben

- olcsó árakkal
- nagy választékkal
- kamatmentes részlettel, helyszíni ügyintézés
- garanciális és garancián túli szervizzel
- alkatrészekkel, kiegészítőkkel

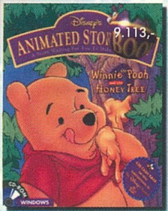
várjuk kedves vásárlóinkat!

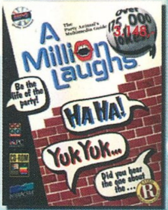
HUGO NYEREMÉNYSZELVÉNY 1995 NOVEMBER

10% KEDVEZMÉNY A HUGO KERÉKPÁR BOLTOKBAN,
ha ezt a hirdetést bemutatod!!!

ECOBIT

1117 Budapest, Wesselényi u. 25.
Telefon/Fax: 322-9202, 268-0361
E-Mail: ecobit@mail.datanet.hu
Nyitva: H-P: 10.00-18.00,
SZ: 10.00-14.00





CD-ROM

20th Century Video Almanach	2197.-
50 Windows Games 1-4.	2356.-
A Million Laugh 1.	3148.-
Alone in the Dark 3	3592.-
Best of WIN 95 Utilities	3192.-
Bioforge	3592.-
Colonization	3992.-
Command & Conquer	3992.-
Compton's Interactive Enc. 95	3148.-
Cyberia	3192.-
Cyclones	3423.-
Dark Forces	3192.-
Descent	2872.-
Dictionaries & Languages	2600.-
Dictionaries of the Living World	2189.-
Earth Siege	3192.-
Full Throttle	3192.-
FX Fighter	3432.-
HI-Octane	3192.-
Hobbs OS/2	3286.-
Jagged Alliance	3192.-
King's Quest VI.	3148.-
King's Quest VII.	3272.-
King's Quest VII.	5205.-
Kyrandia 3.	3592.-
La Traviata	1914.-
Labirinth of Time	2392.-
Mad Dog 1.	2737.-
Mad Dog 2.	3011.-
Magic Carpet	2392.-
Magic Carpet 2.	3672.-
Mech Warrior 2.	3592.-
Mega Doom 2.	1777.-
Men's Club	1914.-
Midi Master Collection	2463.-
Mortal Kombat II.	3192.-
National Geographic sorozat	2189.-
Need for Speed	3672.-
Only Best Games 1-2.	2356.-
Panzer General	3697.-
Perfect General II.	3192.-
Phantasmagoria	5192.-
Pinball Cristal Caliburn	2326.-
Rebel Assault	3192.-
Red Baron	3192.-
Rise of Robots	3697.-
Rock Expedition: The 1960's	5342.-
Sakura	1914.-
SIM Tower	3192.-
Space Quest VI.	3192.-
Star Wars Chess	3011.-
Super VGA Harrier/Mig 29M	3971.-
System Shock	3992.-
Tuneland	3697.-
U.S. Military sorozat	2189.-
Under a Killing Moon	4792.-
Webster's Multimédia Enc. 95	2874.-
Wing Commander IV.	4792.-
World Almanach & Book of Fakt	1640.-
World of Flight	3971.-

Klubtagsági 1 évre 5000.-, Diákoknak 4000.-, a hirdetés bemutatójának 3000.-
Ezért 15% kedvezményt adunk, CD visszavásárlást és ingyenes csomagküldést biztositunk.
Viszonteladóknak jelentős bevezető kedvezmények!
Áraink az ÁFA-t nem tartalmazzák!

HARDWARE

NYOMTATÓK

Epson Deskjet 600	48,500.-
Epson Deskjet 660C	63,500.-
Epson Stylus Color IIS	63,900.-
Epson SQ 870	148,000.-
Epson SQ 1170	196,900,-
Epson EPL 3000 laser	99.990.-
Epson LQ 100	32.200.-
Epson LQ 570+	72500.-
Epson LQ 1170+	141.300.-
Epson LQ 2170	169.900.-

ALAPLAPOK

486 DX PCI IDE	14.990.-
486 DX PCI IDE	15.890.-
PENTIUM TRITON	29,990.-
PENTIUM ZAPPA	58,980.-

SZÜNETMENTES TÁPOK

Best Patriot	18,480.-

PROCESSZOROK

486 DX2/66	7.200.-
486 DX2/80	8.790.-
486 Dx4/100	14.890.-
Pentium 100	43,200.-

VGA

ACER PCI 1MB	13,800.-
Trident PCI 1MB	11,890.-
ARK1000 VLB 1MB	13,100.-
ARK2000 PCI 1MB	14,990

HANG

SB 16 OEM	15,250.-
Sound Zapper 16	6,960.-
Hangkártya kábel	780.-

CD_ROM

Hopax 2x ATAPI	9,520.-
Panasonic 2x ATAPI	10,990.-
Panasonic 4x ATAPI	20,990.-
Illesztőkártya	1,590.-

MONITOR

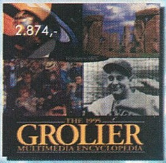
Proton 15" Multimedia	59,990.-
Tatung 14"	36,590.-
Daewoo 14" NI LR	44,688.-
MAG 17" MX	139,990.-

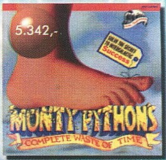
MPEG

UPM + távirányító	35,890.-

ADATHORDOZÓK

TDK CD-R 650MB	1,242.-
TDK CD-V08 150MB	1.084.-
CD-tok	100.-
TDK MF 2-HD formatted	890.-
TDK MF-2 HD	876.-
TDK MF 2-HD 20db-box	1,800.-
TDK M2-HD	830.-
SONY MFD 2ED	5,670.-
SONY 2HD formatted	1,110.-
SONY 2HD	1,075.-
SONY 2HD 20db box	2,216.-
SONY MFD 2HD 3db box	394.-
SONY MF2HD 20 db box	2,217.-
3M DSHD formatted	990.-
NoName HD formatted	520.-
TDK HS 180+20	433.-
TDK HS 240	520.-
SONY VIVAX E 195	464.-
SONY VIVAX E 240	507.-
SONY 8MP90	879.-
SONY HI8 MP90	1,799.-
Sony audio kazetták 120.-399.-ig	
TDK audió kazetták 109.-367.-ig	
Magazinok (régi számok is), könyvek	





Panasonic
Business Systems

KX-P1150
9 tűs mátrixnyomtató

- *magyar karakterkészletek*
- *keskeny kocsis kivitel*
- *240x216 dpi felbontás*
- *3,5" SETUP lemez*

KX-P2130
24 tűs csendes nyomtató

- *magyar karakterkészletek*
- *keskeny kocsis kivitel*
- *beépített lapadagoló*
- *színes opció*
- *360x360 dpi*
- *3,5" SETUP lemez*

Quiet Printing

FORDULJON HIVATALOS DEALEREINKHEZ VAGY KÖZVETLENÜL KÉPVISELETÜNKHÖZ:

INTEC KFT. • 1138 Budapest, Váci út 168. • Telefon: 120-8363, 270-2155, 270-2255 • Fax: 129-6058

BUDAPEST

Axico	268-0330
DCL	156-2991
Ecobit	322-9202
EuroElectronic	322-0281
Garai	122-1688
Módusz	269-9022
Mikropo	153-0111
MixiM	217-8762
Műszertechnika	261-7072
N-SYS	173-1414
PC World	262-7730
Plantrading	149-1740
SZÜV	129-7880
Tamex	251-1160
TZ Team	271-4444

VIDÉK

Albacomp	Székesfehérvár	(22) 315-414
Azimex	Tatabánya	(34) 311-592
CEO	Szombathely	(94) 330-900
Computer Praxis	Miskolc	(46) 347-898
Comtech	Keszthely	(83) 314-337
Controll	Szeged	(62) 321-689
Dataprint	Nyíregyháza	(42) 407-037
Expertus	Veszprém	(88) 424-244
Flag	Szombathely	(94) 322-134
Ganzset	Kiskunhalas	(77) 423-466
HC-Byte	Nagykanizsa	(93) 314-333
HC-Fair	Kecskemét	(76) 482-186
HC-Linear	Pécs	(72) 336-130
Holo-Comp	Szolnok	(56) 425-242
Irodagép	Kaposvár	(82) 420-137
Materiálteszt	Debrecen	(52) 430-467
Mechanic	Sopron	(99) 312-831
Megamicro	Székesfehérvár	(22) 327-058
Megapex	Gyöngyös	(37) 311-570
Micropa	Békéscsaba	(66) 447-634
Mod	Győr	(96) 317-967
Műszertechnika	Tatabánya	(34) 310-004
Nógrád & Szeszám	Salgótarján	(32) 310-295
Professzionál-Miskolc	Miskolc	(46) 411-476
Queen-Computer	Debrecen	(52) 414-504
Számprog	Békéscsaba	(66) 325-824
SZÜV	Eger	(36) 313-366
SZÜV	Kaposvár	(82) 313-311
SZÜV	Kecskemét	(76) 327-530
SZÜV	Miskolc	(46) 344-829
SZÜV	Nyíregyháza	(42) 314-481
SZÜV	Pécs	(72) 252-355
SZÜV	Szekszárd	(74) 416-822
SZÜV	Szombathely	(94) 324-251
UNIO	Szekszárd	(74) 319-953
Zalaszám	Zalaegerszeg	(92) 321-947

ORSZÁGOS SZERVIZHÁLÓZAT

Panasonic
Business Systems

Panasonic